

PC Junior

N°9

La micro en s'amusant



La Panthère
P.36 rose
enquête
sur PC

SPECIAL LANGUES

Les meilleurs
CD-ROM pour
devenir bilingue
anglais, allemand, espagnol

P.48

LES NOUVEAUX CD-ROM

- Le Cinéma avec Spielberg
- Le Corps humain en 3D
- La Civilisation Maya
- Banzai Bug ● Spirou
- Print Artist 4
- CyberPub

26 pages
pratiques

- LA MUSIQUE SUR PC
- DEVEZ JOURNALISTE !
- VOS CARTES DE VISITE
- LES TRUCAGES PHOTO
- VOTRE ARGENT DE POCHE
- LES EQUATIONS AVEC WORD
- LA PROGRAMMATION

P.40

LE VOLEUR D'ESPRITS
Jouez à vous faire peur!



l'image • le son • la micro • l'électroménager • l'image • le son • la micro • l'électroménager



Testée par nos experts
micro, voici la sélection
Boulangier du mois.

IBM APTIVA 372 T

Mémoire vive de 14 ou 15 Mo
Mémoire vidéo de 1 ou 2 Mo (Mémoire flexible)

Processeur Intel Pentium
à 150 Mhz

CD-Rom 8x

Moniteur 15"

Enceinte et
Subwoofer

Fax/Modem/Répondeur et
téléphone main libre

Disque dur de 1,6 Go

Fourni avec Windows 95, Works, Wall street money,
Lotus SmartSuite, et des logiciels de jeux éducatifs et culturels.

8990 FRANCS
Apport 243 Francs - 10 mens. à 899 Francs
Coût du crédit : 243 Francs

**Payez
en
11 fois***
pour un coût de
2.70* (TEG 5,97*)

*Payez en 11 fois
Minimum d'achat 1700F. TEG 5,97%. Versement comptant de 2,70% égal
ou coût du crédit, sur 10 mensualités de 10% chacune. Assurance facultative
en sus. Exemple, pour l'achat d'un ordinateur d'une valeur de 6990 F, versement
comptant de 189 F et 10 mensualités de 699 F. Coût du crédit : 189 F.

■ Fans de logiciels,
la Carte Microshop
est faite pour vous.

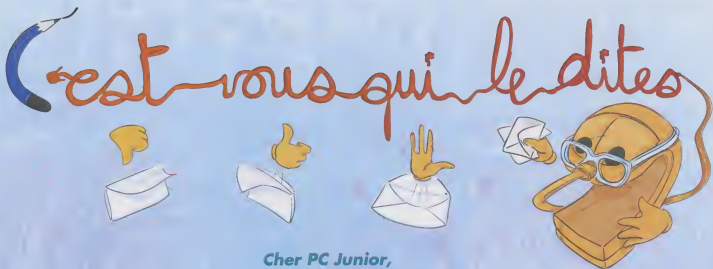


BOULANGER
Vous ne le regretterez jamais.

"Boulangier sur Internet"

<http://www.boulangier.fr>

AMIENS • BETHUNE • BOULOGNE St Martin • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE Grands-Synthe • ENGLOS • LEERS • LENS Vendin-Le-Viall • NOYELLES-GODAULT • RONCO
VALENCIENNES Petite-Farêt • VILLENEUVE D'ASCO • AULNAY-SOUS-BOIS • MELUN Cesson • MONTIGNY LES CORMEILLES • FONTENAY-SOUS-BOIS • PLAISIR • BORDEAUX Le Lac
BORDEAUX Merignac • CAEN • LE MANS La Chapelle St Aubin • LE MANS • NANTES Rezé • NANTES Atlantique • NANTES Paridès • NANTES Duchelay • St BRIEUC • VANNES Ploern
St EMILION Libourne • TOULOUSE Portet s/Garonne • AVIGNON La Penne • GRENOBLE Echirrolles • GRENOBLE St Egrève • LYON Limonest • LYON St Priest • NIMES • ROANNE • VITROLLES



Cher PC Junior,

★ J'ai 14 ans, je suis en 3^e, j'habite à La Réunion et je lis votre journal depuis son début. Je le trouve très bien, très complet, simple à comprendre, ainsi que le CD-ROM qui l'accompagne.

Je pense qu'une rubrique avec les meilleures adresses Internet serait la bienvenue dans votre « mag ».

J'ai Mon atelier de cinéma en 3D de Microsoft que je trouve excellent, je cherche des films pour ce dernier (pourriez-vous les diffuser sur votre CD ?). Je vous en enverrai pour les possesseurs de ce chef-d'œuvre de l'informatique. Vous pourriez mettre tout ça dans une rubrique « Contribution » du CD où chaque lecteur retrouverait ses créations (musiciens, dessinateurs, animateurs...).

**Laurent Perrin, St-Gilles,
île de La Réunion**

Cher Laurent,
La rubrique présentant des sites Internet se trouve dans les pages C'est nouveau ! de PC Junior depuis le numéro 8 du journal. Elle est en pages 14 et 15.

L'idée d'un répertoire « Contributions » sur le CD-ROM est une excellente idée. Mais il faudrait que nous recevions plus de documents. Voici quelques idées : vos dessins, vos musiques, vos films, mais aussi vos textes sont bienvenus. Vous jouez du piano ? Enregistrez-vous et envoyez-nous le fichier son qui correspond. Vous êtes poète ? Envoyez vos fichiers texte. Vous êtes peintre ? Envoyez vos plus belles œuvres...

Dès que nous en recevrons assez, nous créerons cette rubrique sur le CD-ROM. N'oubliez pas, avec chaque fichier, d'envoyer un petit fichier texte pour expliquer de quoi il s'agit.

Courrier des lecteurs

**Dites-nous
ce qui vous plaît,
ce qui ne vous
plaît pas dans
PC Junior.
Racontez-nous
ce que vous
faites avec votre
PC. Faites-nous
part de vos
difficultés, de
vos questions.
Et puis, envoyez
vos dessins.
Nous publierons
les meilleurs.**

Écrivez-nous !

PC Junior

Courrier des lecteurs
5-7 rue Raspail
93108 Montreuil Cedex

et sur Internet :



Salut !

★ Je m'appelle Stéphane et je lis votre mag depuis le n°1. Je le trouve excellent. J'aimerais que vous testiez un peu plus de jeux. Je possède un 486 DX2 66 avec Windows 3.1 et Microsoft Office. Dans votre rubrique C'est facile ! vous parlez souvent de Visual Basic. J'aimerais savoir où le trouver et comment y accéder sur mon ordinateur. Merci d'avance.
À la prochaine !

Stéphane

Cher Stéphane,
Visual Basic est un programme de Microsoft que tu trouveras chez ton revendeur informatique habituel pour environ 1 000 F.

EDITO

Soyez polyglottes !

Combien de langues avez-vous besoin de connaître ? Une ? Deux ? Trois ou Quatre ! Non. Restez modestes : trois suffiront. Le français d'abord, la langue que vous parlez tous les jours. Et puis l'anglais (ou l'allemand, ou l'espagnol). Enfin, celle de votre ordinateur : la langue du clavier et de la souris. Avec tout cela, vous serez armés pour la vie. Vous aurez les atouts pour trouver un emploi. Tous les atouts pour communiquer avec l'ensemble de la population mondiale.

Le programme est chargé, mais vous pouvez faire d'une pierre deux coup en apprenant l'anglais, l'allemand ou espagnol sur PC. Vous progresserez à votre rythme. Et dans deux langues à la fois. Vive l'informatique !

Sébastien Bailly
sbailly@pressimage.fr

Les souris de PC Junior


Vous voulez connaître les meilleurs produits du moment ? Repérez les souris de PC Junior. Chaque logiciel testé est noté.

Note : 

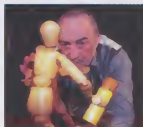
Peut mieux faire

Note : 

Bien

Note : 

Excellent



La pub élevée
au rang d'un art.
Page 46



Votre
enveloppe
terrestre
vue de
l'intérieur !
Page 24

6 Le CD-ROM : mode d'emploi

C'est nouveau !

8 L'actualité

16 Le coin des petits

18 Les tests

Toutes les nouveautés, testées pour vous par PC Junior, sont présentées dans ces pages. Jeux, découverte, outils, éducatifs, matériel...

♦ CyberPub p.18 ♦ PC gags p.19 ♦ C'est facile l'orthographe p.20 ♦ Opération Neptune p.21 ♦ Print Artist 4 p.22 ♦ Encyclopédie du corps humain en 3D p.24 ♦ Picture It p.26 ♦ Le Journal de l'année 1996 p.30 ♦ Civilisation Maya p.31 ♦ Banzai Bug p.32 ♦ Spirow p.33 ♦ Faire un film avec Steven Spielberg p.34 ♦ La Panthère rose p.36 ♦ Maximaths p.38 ♦ Le Voleur d'esprits p.40.



C'est la vie !

42 Singapour : à l'école de l'an 2000

Mathématiques, sciences, histoire-géo... le programme des petits Singapouriens ressemble au vôtre. La différence ? Les cahiers et les stylos cèdent la place aux ordinateurs. Voyage au cœur de l'éducation high-tech.



46 Pub : l'art et la matière

Oui, la pub existait avant l'ordinateur, l'image de synthèse et la 3D ! Et la technique d'animation image par image tient bon la route. Rencontre avec Claude Copin, artisan-publicitaire.



C'est clair !

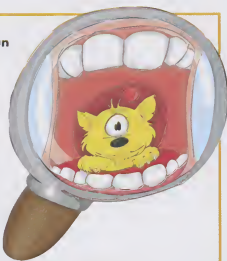
48 Your computer is rich

Face à l'arrivée massive des logiciels de langues, bien malin qui s'y retrouve. PC Junior est allé y voir d'un peu plus près... Are you ready ?

56 Un super album photo sur PC

Organiser des séances de diaporama sur fond sonore, retoucher de vieux clichés de famille... rien n'est impossible avec votre PC. A condition de se munir du bon matériel. Petit tour d'horizon.

Apprenez qu'un chat dans la gorge devient grenouille... en anglais !
Page 48.



C'est facile !

65 Sommaire

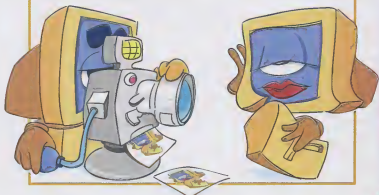
66 Le lexique

67 Les fiches pratiques

Réalisez un photomontage. Lancez-vous dans la MAO. Domptez votre souris. Vos cours de maths avec Word. Apprenez à gérer votre budget sur votre PC. Programmez une batterie virtuelle...

C'est le top !

93 Certains CD-ROM ne sont plus en vente au bout de quelques semaines. D'autres sont toujours là six mois, voire un an, après leur sortie. Ce sont des valeurs sûres. Des logiciels qui ont fait leurs preuves. Il est donc normal de vous les signaler. Ces produits-là, vous pouvez les acheter sans aucun risque.



Le CD-Rom



PC Junior

Vous voilà dans le CD-ROM de PC Junior. Il n'y a que quelques touches à connaître pour vous déplacer.



Un sujet vous intéresse ? Cliquez sur le mot pour y accéder. Un logiciel titille votre curiosité ? Cliquez dessus pour le lancer ou l'installer.
Attention ! Soyez patient, ne cliquez qu'une fois et attendez quelques secondes que le CD-ROM réagisse.

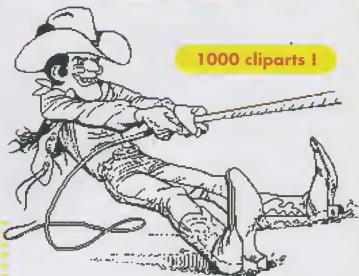
Qu'est-ce que le shareware ?

Un shareware est un logiciel diffusé gratuitement, pour que vous puissiez le tester. Mais si vous décidez de l'installer durablement sur votre disque dur, ou de l'utiliser régulièrement, vous devez payer son auteur. La contribution qui vous est demandée est généralement modeste. N'oubliez pas cette petite formalité, les programmeurs continueront ainsi à vous proposer des produits de qualité.

L'installation

- ★ Sous Windows 95 : une fenêtre s'ouvre automatiquement. Elle vous montre ce que contient le CD-ROM de PC Junior.
- ★ Sous Windows 3.1 : il faut utiliser le gestionnaire de fichiers pour voir le contenu du CD-ROM.
- ★ Dans la liste des fichiers qui vous sont proposés, deux sont importants :
Lancez **pcjunior.exe** pour accéder à l'interface du CD-ROM normal.
Lancez **Go.exe** pour accéder à la liste des sharewares fonctionnant sous MS-Dos.

1000 cliparts !



Les cliparts sont de petits dessins que vous pouvez utiliser pour illustrer tous vos documents. Comme il y en a plus de 1000, vous êtes sûr de trouver votre bonheur. Il y en a sur tous les sujets et pour tous les goûts.

de PC Junior



Go !

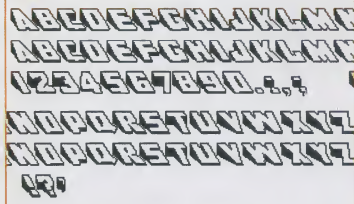
Ne boudez pas cette rubrique : elle vous propose des **sharewares en grand nombre**.

Si vous êtes équipé de Windows 95, lancez Go.exe et choisissez ce qui vous intéresse. Sinon, assurez-vous que vous êtes bien sous MS Dos (l'écran est noir, vous avez une ligne du genre : C:\> à l'écran).

Si vous vous trouvez sous Windows 3.1, quittez cet environnement.

Tapez D :\> Entrée, puis Go Entrée. Le tour est joué. Si votre PC est un peu ancien, vous trouverez plein de merveilles dans ces menus !

350 polices



Vous trouverez 350 polices de caractères sur le CD-ROM. Pour les consulter, rendez-vous dans le répertoire Polices. Vous n'avez plus qu'à les visualiser et faire votre choix. Il suffit de cliquer sur le nom de la police pour la voir apparaître.

Si vous ne savez pas installer une police, consultez la page 84 du numéro 8 de PC Junior.

Les sharewares

Une collection de sharewares passionnants pour Windows 3.1 ou Windows 95 vous attend.

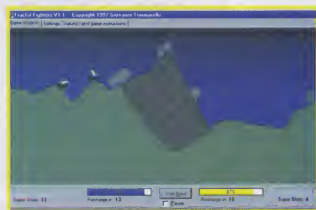
Parmi eux, consultez en priorité :

♦ **Space Rock 3D.** Tirez sur les météorites pour les détruire avant qu'elles vous atteignent.



♦ **Naval.** Placez vos bateaux sur la carte. Avec un peu de chance, vous arriverez à couler la flotte ennemie.

♦ **Fractal Fighter.** Jouez à deux ou contre l'ordinateur. Tirez sur le tank adverse. Précision et dextérité nécessaires.



♦ **Paint Shop Pro.** Choisissez votre version du meilleur logiciel de dessin shareware.



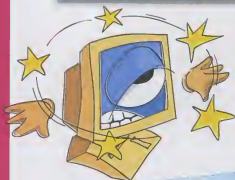
Bêtes à poils

La nuit, tous les chats sont gris. Tant qu'on ne sait pas les reconnaître en tout cas. Avec L'Encyclopédie des chats et autres félins, de Nathan, vous allez vite devenir un expert. Et puis, même si vous êtes allergique aux poils, vous ne risquez rien en regardant un écran !

L'Encyclopédie des chats et autres félins, Nathan.

Poussière d'étoiles

Le Soleil refroidit. La Lune ne tourne pas vraiment rond. Les comètes perdent du poids... Tout cela vous intrigue ? L'Encyclopédie de l'espace et de l'Univers, de Larousse, devrait répondre à vos questions. Elle sera en tout cas en test dans le prochain numéro de PC Junior, vers le 20 Juin. L'Encyclopédie de l'espace et de l'Univers, Larousse.



Blasons

Vous connaissez les blasons. Ce sont en quelque sorte les ancêtres des logos. Tous les nobles en possédaient un. Les villes aussi. Pour comprendre ce qu'ils veulent dire et, pourquoi pas, créer le vôtre, un CD-ROM vient de sortir. Tout savoir sur la héraldique, Alsyd, environ 300 F.

Ah ! L'aventure.

Little Big Adventure est un jeu superbe. Little Big Adventure 2 (LBA 2) devrait être encore mieux. Ce jeu d'aventure et d'action va vous plonger au cœur d'un univers féérique mis en péril par les projets de méchants aliens. La réalisation devrait être splendide. Mais il faudra patienter jusqu'en juin pour en profiter. Little Big Adventure 2, Adeline Software.



Envie de CD-Rom ?

CD and Co, le spécialiste de la vente directe de CD-ROM vous propose de bénéficier d'une offre exceptionnelle :

Une
offre
exclusive

**CD
& CO**

**2 CD-ROM
Larousse
pour
349 F**



= 648 F

Pour vous
349 F TTC*

* (frais de port : 29 F en sus)

NOUVEAU

Encyclopédie du corps humain en 3D

Un CD-ROM qui transforme l'écran de votre ordinateur en microscope géant et votre souris en scalpel ! Grande nouveauté par rapport à la précédente version qui a connu un énorme succès : des images en 3D pour un réalisme étonnant !

Encyclopédie des Sciences Larousse

Les sciences : mathématiques, physique, chimie et sciences naturelles, sans les maux de tête... Des informations précises, vérifiées par des experts, qui passionneront les adolescents et combleront le besoin d'apprendre de tous ceux qui ont gardé une curiosité d'enfant !

**Offre valable
jusqu'au 31/05/97**

BON DE COMMANDE À RETOURNER À :
CD and Co - BP 319 - 27 933 Gravigny Cedex

☐ **OUI**, je profite de l'Offre Exclusive CD and Co pour recevoir l'Encyclopédie du Corps Humain (prix public : 349 F TTC) + l'Encyclopédie des Sciences (prix public : 299 F TTC) au prix exceptionnel de **378 F** (349 F + 29 F de frais de port).

Réf. : ☐ PC 300.030

☐ MAC 300.031

CA97032024

Je règle par : ☐ Chèque bancaire à l'ordre de CD and Co

☐ Carte bleue n°

date d'expiration

☐ Je ne profite pas de votre offre exceptionnelle, mais je souhaite recevoir gratuitement le nouveau catalogue CD and Co.

0697041024

Mes coordonnées

☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle

Signature

Nom (en majuscules) - Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Consignes à la Livraison et à l'envoi : Vous disposez d'un droit de retour et de remboursement sous réserve de la non utilisation. Par votre commande vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres services. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de faire écrire en bas de votre commande vos nom, prénom, adresse et l'adresse à laquelle vous souhaitez recevoir vos commandes.

FICHE TECHNIQUE

Encyclopédie du corps humain en 3D / Encyclopédie des Sciences Larousse

PC

- Processeur : 486 DX33 mini.
- RAM : 8 Mo mini (12 recom.).
- Disque dur : 22 Mo dispo. mini.
- Ecran : SVGA (256 coul.).
- Carte son : Windows 3.1 ou ult.

MAC

- Modèle : LC III.
- RAM : 8 Mo mini.
- Ecran : 256 coul.
- Système 7.0 ou ult.

Réf. PC : 300.030

Réf. MAC : 300.031

Le nouveau catalogue CD and Co :

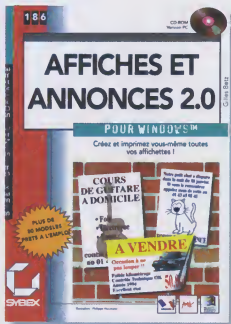


104 pages de CD-Rom et d'accessoires multi-média pour toute la famille... Un véritable guide d'achat à domicile qui vous sera adressé gratuitement avec votre commande.

Placardez-les !

Vous voulez vendre votre vélo ? Vous souhaitez imprimer l'affiche de la kermesse du quartier ? Ou bien vous voulez afficher les horaires de votre club d'informatique ? Pas besoin de dépenser trop. Avec Affiches et annonces 2.0, vous allez concevoir de superbes affiches (et annonces !) très facilement.

Affiches et annonces 2.0, Sybex, environ 100 F.



Les nouveaux habits d'Adi

Adi est un gentil extraterrestre que vous connaissez sans doute déjà. Il donne des cours d'anglais, de français et de maths sur CD-ROM. Adi sort dans une nouvelle version cet été. On ne sait pas encore grand-chose sur sa future garde-robe, mais les programmes devraient être encore mieux adaptés à vos besoins. Reportage dans le prochain numéro, vers le 20 juin.

**Un mot difficile ?
Consultez le lexique
page 66**

Peau neuve

Le Larousse Multimédia encyclopédique, vous connaissez ? C'est l'encyclopédie sur CD-ROM de Larousse. Une nouvelle version doit sortir prochainement. Si vous devez acheter une encyclopédie dans les mois qui viennent, attendez le test de celle-ci dans le prochain numéro de PC Junior, vers le 20 Juin. Vous y trouverez en outre de nombreuses activités pour vos vacances.

Larousse Multimédia encyclopédique version 2, 2 Liris.

Histoires de jeux vidéo

Les jeux vidéo commencent à avoir une longue histoire. Et elle est passionnante. Pour savoir comment est né Super Mario, comment des programmeurs fous sont devenus millionnaires ou comment une poignée d'artistes a donné naissance à tous ces jeux... plongez-vous dans *Bâtisseurs de rêves*. Ce livre se dévore comme un roman. *Bâtisseurs de rêves*, Daniel Ichbiah, 129 F.



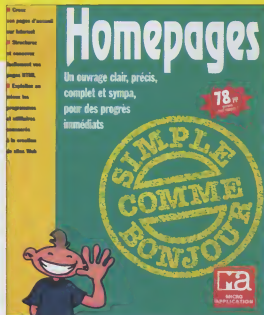
TRANSFORMER SON MICRO EN
CHEF D'ORCHESTRE ?

(TRÈS) **FACILE !**

SOLUTION EN KIOSQUE
LE 12 AVRIL

Votre tête sur Internet

Tout le monde veut créer sa page sur Internet. Alors, pourquoi pas vous ? Pour tout comprendre – et ne pas vous tromper – consultez *Homepages*, dans la collection Simple comme bonjour, chez Micro Application. Vous apprendrez ainsi toutes les subtilités du langage HTML, utilisé pour écrire les pages Web. *Homepages*, Micro Application, 78 F.



Rien que pour les pros

Parlez-en à vos professeurs ! *Multimédia & Education* est un magazine rien que pour eux. En le lisant, ils se tiendront à niveau pour vous offrir un enseignement moderne et dynamique. Reportages, articles de fond, pédagogie, technique... ils sauront enfin à quoi peut servir l'ordinateur posé au fond de la classe ! *Multimédia & Education* est offert avec *PC Junior* (pour les abonnés).



>DES TESTS !
>DES REPORTAGES !
>DES SOLUTIONS !

LE MAGAZINE DE
L'INFORMATIQUE
MUSICALE

MICRO & **musique**
Le magazine de l'informatique musicale

38 FRANCS

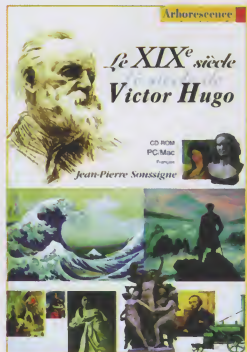
AVEC SON CD MAC, PC & AUDIO

Egalement disponible par Mintel au 08 36 29 25 63*

*Prémium - 9.21 F TTC. En usages, envoi rapide et sans autre frais. L'éditeur s'engage.

L'infiniment scientifique

De l'infiniment petit à l'infiniment grand, l'Encyclopédie des sciences Hachette vous propose un fabuleux voyage. Mais il est surtout intéressant pour les élèves de Lycée. Les autres auront un peu de mal à suivre, sauf si le sujet les passionne vraiment. Ce CD-ROM est complet et fort bien conçu. Encyclopédie des sciences, Hachette.



L'homme d'un siècle

Victor Hugo n'était pas seulement un écrivain. C'était aussi un homme public. Suivre son parcours, c'est traverser tout le XIX^e siècle. Pour les passionnés, un CD-ROM vient de sortir. Il vous présente tous les aspects de ce personnage hors du commun.

Le XX^e siècle, le siècle de Victor Hugo, Arborescence, environ 350 F.

Esprit de Résistance

On parle beaucoup de la Résistance aujourd'hui. La Résistance, pendant la Seconde Guerre mondiale, c'était le combat de tous ces hommes et ces femmes qui prenaient des risques au nom de la liberté. Un CD-ROM hommage leur est dédié. C'est un produit vraiment superbe, plein de documents étonnants. Vous apprendrez en le consultant que Lucie Aubrac n'est pas seulement le nom d'un film. La Résistance, Manipomassé Multimédia, environ 350 F.

Le général De Gaulle

Charles De Gaulle fait partie des hommes les plus importants de l'histoire du XX^e siècle. C'est pour beaucoup grâce à lui que la France a pu gagner la Seconde Guerre mondiale. Dans ce CD-ROM qui lui est consacré, vous pourrez parcourir la biographie de ce général qui a su devenir un homme d'Etat. Sortie courant juin.

De Gaulle, un géant dans l'Histoire, Infogrames, environ 400 F.



Pour 99 francs, une tonne de bonne humeur !

SOFT COLLECTION
Mégafêtes d'enfants
100 idées de fêtes, de goûters, d'animations, de jeux, de marionnettes, de coloriages, de découpages, de masques, de cartes, de invitations...

DISPONIBLE CHEZ VOTRE REVendeur HABITUEL

Imprimez et jouez !
Voici de quoi occuper les longues soirées d'hiver, les journées de vacances ou les goûters d'anniversaire. *Mégafêtes d'Enfants* vous offre plus de 500 idées géniales pour distraire les petits de 5 à 9 ans : des posters en couleurs pour

décorer la chambre, des modèles de découpage pour créer des chapeaux, des masques, des jeux de toutes sortes, des marionnettes... Vous y découvrirez également des conseils pratiques sur les matériaux à utiliser pour les bricolages, des modèles de coloriages, des invitations... *Mégafêtes d'Enfants* invite tous les enfants à la création et à la récréation.

Compatible PC 486 ou supérieur • 8 Mo de RAM minimum • Microsoft® Windows® 3.1x ou 95 • Lecteur de CD-ROM • Carte graphique 256 couleurs

TÉL : 01 53 34 20 18
FAX : 01 53 34 20 00
Web : <http://www.microapp.com>

36-15 MICROAPP

Micro Application
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris

ma MICRO APPLICATION

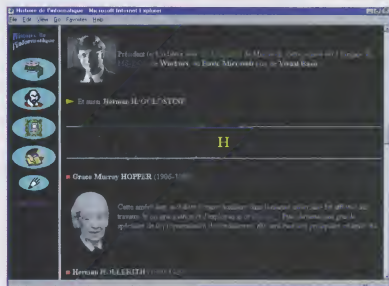
Ref. 1826 - CD-ROM
99 FF prix conseillé

* 1,29 F par minute

UN NEURONE AVERTI EN VAUT DEUX

Toute une histoire

Vous vous posez des questions sur l'histoire de l'informatique ? Les réponses sont sans doute sur ce site passionnant. Les grandes dates, les personnages importants, les machines les plus surprenantes : rien ne manque. Vous y apprendrez, entre autres, le rôle essentiel d'Alan Turing et l'histoire de la première erreur répertoriée dans un programme.
http://www.info.univ-angers.fr/~guillier/his_info/_index.html



Promenade au zoo

Vous avez déjà vu un suricate ou un capybara ? Sûrement pas. Vous en rencontrerez en vous promenant sur le Web du parc animalier de Thoiry. Ce site vous permettra de préparer calmement la visite de l'un des plus beaux zoos de France. Dans la réserve, vous verrez même des lions en liberté !
<http://www.thoiry.tm.fr/>

Plouf ! Dans l'eau

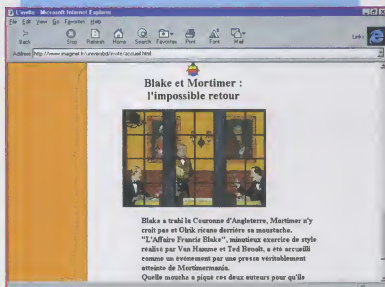
La nage en eau vive est un sport exaltant. Plongez dans un torrent, évitez les rochers, laissez-vous porter par le courant... Au fil de l'eau vous découvrirez des paysages splendides, des lieux insolites. Pas étonnant que tant de personnes soient passionnées par cette activité. Elles ont même créé un service Web ! Vous y apprendrez tout ce qu'il faut savoir avant de tenter sa première descente. Dommage qu'il n'y ait presque pas de photos.
<http://www.mygale.org/04/nev/main.html>



Tout sur les bulles...

Un magazine mensuel gratuit consacré à la bande dessinée ? C'est sur le Web. Il s'appelle *Univers BD*. Vous y trouverez de nombreux articles traitant de vos héros favoris ainsi que des dossiers sur le sujet. Un site incontournable pour tous les passionnés. Alors, ne restez pas là à buller !

<http://www.imagnet.fr/universbd/index.html>



Ça roule ?

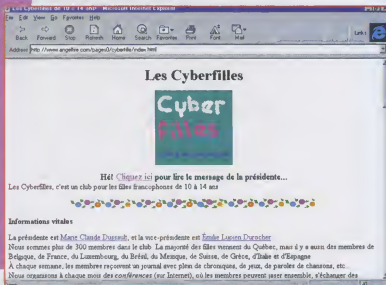
Si vous savez ce qu'est un monsieur Bon, et que vous réalisez souvent de sublimes tricks, pas de doute, vous devez consulter ce serveur. Si pour vous, tout ça, c'est du chinois mais que les rollers vous fascinent, vous découvrirez dans ces pages tout ce qu'il faut savoir pour vous adonner à ce sport étonnant.

<http://www.catch-up.com:5000/>

Rien que pour les filles

Les Cyberfilles, c'est un club pour les filles francophones de 10 à 14 ans. Il réunit 300 membres. La majorité d'entre elles viennent du Québec, mais aussi de Belgique, de France, du Luxembourg, du Brésil, du Mexique, de Suisse, de Grèce, d'Italie et d'Espagne. Chaque semaine, les clubistes reçoivent un journal avec plein de chroniques, de jeux, de paroles de chansons, etc. Une conférence mensuelle (sur Internet) leur permet d'échanger des adresses, des idées, ou encore de jouer ensemble. N'hésitez pas à les rejoindre.

<http://www.angelfire.com/pages/0/cyberfile/index.html>



Le coin des petits

Les 101 Dalmatiens

Que les fanatiques de chiots se réjouissent, *Le Studio d'impression des 101 Dalmatiens* va leur permettre de décorer toute la maison en un rien de temps. Sets de table, calendriers, étiquettes de disquette, papiers à lettres, invitations... vos chiens préférés vont se glisser partout. Et sans aucune difficulté ! Quelques clics de souris suffisent en effet pour envoyer ses créations vers l'imprimante couleur. dommage qu'on ne puisse pas utiliser ses propres illustrations.

Le Studio d'impression des 101 Dalmatiens, Disney Interactive, environ 230 F.



Globe-trotter junior

Fusée, sous-marin, bateau ou avion... avec *Mon Premier Atlas Nathan*, tous les moyens de transport sont bons pour découvrir la planète. Au début, le voyage s'avère extrêmement agréable : de la musique et des animations agrémentent les expéditions. Votre jeune frère pourra ainsi admirer les chutes du Niagara ou rencontrer les animaux du Groenland. Mais si la planète le passionne vraiment, il atteindra rapidement les limites de l'atlas. Les explications sont en effet trop courtes et très vagues.

Mon Premier atlas super génial Nathan, Liris Interactive, environ 300 F.

Au boulot les Kids !

Pas besoin de savoir lire pour apprendre l'anglais. Avec *English Kids*, on peut s'y mettre dès 5 ans. Winnie le pingouin et Eddy la poupée jouent les accompagnateurs. Ils guideront pas à pas vos petits « brothers and sisters » dans leur apprentissage des bases de l'anglais. Au menu : les nombres, les verbes essentiels, les couleurs, les lieux... Ils pourront aussi chanter et s'enregistrer pour tester leur prononciation. Les deux CD-ROM du coffret sont bien conçus. Ils permettent de s'initier à l'anglais en toute confiance.

English Kids, Emme, environ 350 F.





Le Trésor de la montagne

Le professeur Diabolix a déclenché une tempête de neige sur la Mont d'Or. Résultat, le froid a tout endommagé : les balances, les horloges, l'Arbre Géant, la Fontaine Merveilleuse... Les habitants de la montagne ont maintenant besoin d'aide. Et ils comptent sur vous pour vaincre Diabolix. Pour arriver jusqu'à lui, il faut résoudre de nombreux problèmes de logique. Il s'agit par exemple de rééquilibrer les balances, compter les cristaux ou régler les horloges. Une façon amusante de s'initier aux mathématiques et d'apprendre à raisonner.

Le Trésor de la montagne, Edusoft, environ 150 F.

Hollywood Barbie

Barbie se lance dans le cinéma sur PC. Une bien mauvaise nouvelle pour ceux que la célèbre poupée blonde agace. Mais une bonne surprise pour votre petite sœur : elle va pouvoir faire ses « grands » débuts dans la réalisation cinématographique. Il suffit pour cela de choisir un décor (une salle de bains, une rue piétonne...), des accessoires, une musique et des personnages. Le logiciel travaille alors quelques secondes puis le petit film d'animation apparaît à l'écran. Barbie peut danser, faire ses courses, sortir avec Ken... Le logiciel est très simple d'utilisation. Il permet aussi d'imprimer les histoires pour réaliser des bandes dessinées.

Barbie scénariste, Funsoft, environ 250 F.



CD-ROM, CDi, vidéo K7

TOUS LES MOYENS SONT BONS POUR CHANTER AVEC

HIT KARAOKE !



Une collection complète de Hits pour chanter seul ou entre amis !

À PARTIR DE
129 F
seulement

Bon de commande (à découper ou à recopier) à retourner avec votre règlement à :
DISKIMAGE - Karaoke, 5/7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex

Tarifs

CD-Rom / CDi : 1 pièce 149 F, 2 p. 298 F, 3 p. 447 F, 4 p. 596 F, 5 p. 590 F

Vidéo K7 : 1 pièce 129 F, 2 p. 258 F, 3 p. 287 F, 4 p. 349 F

Je choisis les volumes (veuillez cocher les cases correspondant à votre choix) :

- | | | | |
|----------------------|---------------------------------|-------------------------------|---|
| • Volume 1 Nostalgie | <input type="checkbox"/> CD Rom | <input type="checkbox"/> CD i | <input type="checkbox"/> Cassette vidéo |
| • Volume 2 80/90 | <input type="checkbox"/> CD Rom | <input type="checkbox"/> CD i | <input type="checkbox"/> Cassette vidéo |
| • Volume 3 Gold's | <input type="checkbox"/> CD Rom | <input type="checkbox"/> CD i | <input type="checkbox"/> Cassette vidéo |
| • Volume 4 Années 70 | <input type="checkbox"/> CD Rom | <input type="checkbox"/> CD i | <input type="checkbox"/> Cassette vidéo |
| • Volume 5 Top Club | <input type="checkbox"/> CD Rom | <input type="checkbox"/> CD i | Non disponible |

NOM : Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :
 Ci-joint la somme de Francs en règlement de cette commande. Je règle par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte Bancaire
 Carte Bancaire numéro :
 Expire fin : Date et signature :

CyberPub

Le CD qui lave plus blanc

« C'est pourtant facile de ne pas se tromper », « Il faudrait être fou pour dépenser plus ! »,

« Deux CD-Rom pour le prix d'un... » : c'est sur la boîte, ornée d'un joli logo singeant une marque de lessive.

CyberPub, le musée virtuel de la publicité, vous ouvre ses portes.

Atravers de nombreuses salles (chacune consacrée à une marque), sur plusieurs niveaux, vous débambulez en Quick-Time VR : un clic droit devant et on va tout droit, un clic à gauche et on tourne à gauche... Vous croisez en chemin des badauds admirant les affiches exposées. Badauds ? Pas si sûr. En promenant le curseur sur leur silhouette, vous vous rendez compte qu'ils se changent parfois en un doigt prêt à appuyer sur un bouton. C'est le signe que vous venez de rencontrer une authentique



star de la pub (Oliviero Toscani, le provocateur de Benetton, par exemple), qui n'attend qu'un clic pour vous livrer ses confidences en vidéo.

Séguéla en personne

A d'autres endroits, vous apercevez l'uniforme et la casquette du guide de ce musée. L'homme au teint hâlé ne vous est pas inconnu : il n'est autre que la star des stars de la pub française, Jacques Séguéla. Il se propose d'enrichir votre visite de ses anecdotes. D'un simple clic, sa silhouette s'anime et il s'adresse à vous comme à un vieil ami : « Je me souviens quand Bill Bernbach, le plus grand publicitaire de tous les temps, m'a reçu dans son bureau (...). Ne quittez pas la salle avant d'avoir consulté sa biographie. Prenez votre temps... ». Et on le prend, son temps, musardant de la salle Nike à la salle Pepsi, en passant par celle

d'Orbach's, obscure marque de sportswear dont la campagne d'affiches de 1951 a fait date dans l'histoire de la pub. Les amateurs de spots apprécieront enfin les 60 min de vidéo de bonne qualité : Perrier (Florence Arthaud rugissant comme une lionne), BIC (Papin et les frères Cantona sont bien là), Eram, Barilla... Quel régal !

Olivier Bonnet



CyberPub

- ◆ Editeur : Hachette, Filipacchi Grolier
- ◆ Point fort : près de 40 ans de pub exposés au sein d'un musée virtuel bien conçu.
- ◆ Point faible : dommage qu'on ne puisse zoomer sur les affiches, ni les afficher en plein écran. Absence d'index regroupant les films.
- ◆ Configuration minimale : 486, 8 Mo de Ram, Windows 95, lecteur de CD-ROM x2, carte son.
- ◆ A partir de 8 ans
- ◆ Prix : environ 350 F

Note :

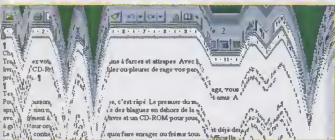


Poil à gratter informatique



Pour les poissons d'avril de cette année, c'est râpé. Le premier du mois est déjà derrière vous... Mais après tout, rien ne vous interdit de faire des blagues en dehors de la date officielle. Avec *PC Gags*, vous avez justement à votre disposition un livre et un CD-ROM pour jouer des quantités de tours. Un vrai poil à gratter pour ordinateur !

Le manuel contient à lui tout seul de quoi faire enrager ou frémir toute



moyennement une visite chez le réparateur pour remettre le PC en état de marche.

Le CD-ROM contient des quantités de petites choses amusantes. Certaines sont absolument sans risque, comme les économiseurs d'écrans, les icônes rigolotes ou les sons ridicules. D'autres sont plus énervantes. Vous trouverez ainsi des dizaines



de petits programmes pour perturber l'ordinateur.

Des exemples ? Le monstre Lila qui dévore la souris, les cafards qui envahissent l'écran ou ce dernier qui se met à fondre sous vos yeux. Surprises garanties !

Une invasion de cafards

A signaler tout de même : les 70 logiciels sont tous des sharewares. Vous êtes donc prié de payer leurs inventeurs si vous souhaitez les utiliser régulièrement.

Avec ce stock d'humour, vous devriez pouvoir tenir jusqu'au 1^{er} avril prochain. C'est même d'ailleurs souhaitable. Car en abusant des farces, vous risquez de lasser tout le monde et de ne plus surprendre personne. Et les plaisanteries les plus courtes...

PC Gags

- ◆ **Editeur :** Micro Application
- ◆ **Point fort :** des gags sans risque.
- ◆ **Point faible :** amusant mais inutile.
- ◆ **Configuration minimale :** PC 486, 8 Mo de Ram, Windows 3.1, lecteur CD-ROM.
- ◆ **A partir de 12 ans**
- ◆ **Prix :** environ 100 F

Note :

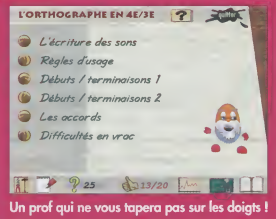




C'est facile l'orthographe

Le français sans peine

Adoptez un vieux professeur chauve pour améliorer votre orthographe. La méthode est bien conçue pour un tout petit prix.



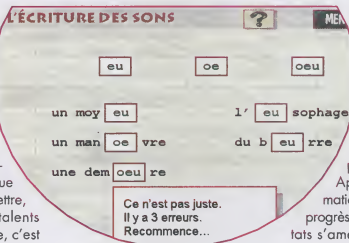
Cauchemar » ou « cauchemard » ? « Patiemment » ou « patiamment » ? Vous vous posez sans doute des questions existentielles comme celles-ci quand vous prenez la plume. Et comme votre grand-mère compte les fautes chaque fois que vous lui écrivez une lettre, vous doutez un peu de vos talents d'écrivain. Bref, l'orthographe, c'est pas votre truc (... truque ?).

Pour devenir un as des dictées, la collection C'est facile vous offre un

professeur personnel. Un vieux bonhomme rigolo avec le crâne lisse comme un œuf et une belle barbe blanche. Avec lui, vous pouvez

faire des dizaines d'exercices pour vous entraîner. Et ce, quel que soit votre niveau : il existe six CD-ROM différents depuis le CE1 jusqu'à la fin du collège.

Les exercices sont divisés en six grands chapitres. Ils couvrent les programmes de français de chaque année scolaire. Vous pouvez donc facilement



travailler les points qui vous posent problème : les règles d'usage, les terminaisons, les accords, les mots pièges... Le logiciel vérifie chacune de vos réponses. Comme il est sympa, il vous offre trois essais. Après, il s'impatiente, vous donne lui-même la réponse et affiche à l'écran la règle de grammaire à appliquer.

Un professeur qui encourage

Si vous séchez sur une question, ne répondez pas n'importe quoi. Cliquez plutôt sur l'icône du professeur pour obtenir sans attendre de l'aide. Evidemment, le CD-ROM ne répond pas pour vous. Mais il vous donne les moyens de réussir seul votre exercice. Et si vous n'y comprenez toujours rien, allez donc voir du côté des

rappels de cours. Ils contiennent toutes les règles que vous devez connaître pour améliorer votre orthographe. Les explications, très claires, sont en plus accompagnées d'exemples.

Après quelques séances informatiques, vous devriez faire des progrès. Chaque fois que vos résultats s'améliorent, le bon vieux professeur apparaît d'ailleurs pour vous féliciter. Le logiciel vous propose aussi des courbes pour suivre l'évolution de vos performances. Vos parents pourront ainsi vérifier le sérieux de votre travail. Et, malheureusement, il n'y a aucun moyen pour les trafiquer...

Stéphane Béchaux

C'est facile l'orthographe

- ◆ **Editeur :** Génération 5
- ◆ **Point fort :** le prix, les corrections d'exercices et les rappels de cours.
- ◆ **Point faible :** vous finirez par faire le tour des exercices.
- ◆ **Configuration minimale :** PC 486, Windows 3.1, 4 Mo de Ram, lecteur 2x et carte SVGA 640x480.
- ◆ **du CE1 à la 3^e**
- ◆ **Prix :** environ 100 F

Note :

Opération Neptune

Mathématiques au fond des mers

Piloter un sous-marin n'est pas chose facile. Outre vos réflexes et votre rapidité, Opération Neptune fera également appel à vos connaissances mathématiques. Un jeu amusant pour progresser en maths.

Catastrophe ! Vous venez d'assister à la chute d'un vaisseau spatial. Sa course s'est finie au fond de l'océan... Malheureusement, il contenait des informations importantes. Vous allez donc devoir diriger les opérations de recherche pour récolter tous les débris. Afin de mener à bien cette mission, vous disposez d'un sous-marin.



Une équation à plusieurs inconnues... vingt mille lieues sous les mers !

de... 1991. Et cela se voit, même si le jeu a été amélioré depuis. Mais ne vous arrêtez pas à cette première impression. L'intérêt du logiciel n'est pas là. C'est un jeu d'action, mais éviter les dangers ne suffit pas.

L'utilité des maths

Un sous-marin ne se pilote pas uniquement avec un gouvernail. Pour plonger, il faut du lest. Vous devrez

déterminer son poids en fonction de la profondeur à laquelle vous voulez descendre. De plus, vous disposez de réserves d'air et de vivre limitées. Connaissant le volume qu'elles occupent, il vous faudra calculer s'il vous en reste suffisamment pour continuer. Définir la température du sous-marin, calculer l'énergie dépensée, trouver les combinaisons pour ouvrir les sas... autant d'actions nécessitant des calculs mathématiques. Régulièrement, vous serez sollicité pour résoudre ces petits problèmes. Si vous faites une erreur, vous perdez de l'oxygène. Vous n'obtiendrez pas, par contre, la solution. Aucune correction n'est proposée. Aucun indice non plus. Dommage, car il est plus facile de progresser lorsque l'on sait pourquoi on s'est trompé. Malgré quelques manques et une réalisation décevante, *Opération Neptune* reste toutefois un bon moyen de faire des maths en s'amusant.

Philippe Robert

Opération Neptune

- ◆ Éditeur : Edusoft
- ◆ Point fort : un jeu original pour progresser en maths.
- ◆ Point faible : réalisation graphique décevante, pas de correction des exercices.
- ◆ Configuration minimale : 386 DX/33, Windows 3.1 avec 4 Mo de Ram ou Windows 95 avec 8 Mo de Ram, lecteur de CD-ROM 2x, carte son.
- ◆ Pour les élèves de 6^e et 5^e
- ◆ Prix : environ 150 F

Note :



Les commandes sont simples. Les déplacements de l'appareil se font avec les touches fléchées du clavier et vous pouvez tirer en appuyant sur la barre d'espace. Car les fonds marins ne sont pas des milieux très amicaux. Les requins, les algues... ne vous veulent pas du bien. Il vous faudra les éviter ou les neutraliser. Côté graphisme et ambiance sonore, *Opération Neptune* est très décevant. Sa conception initiale date

Print Artist 4

Laissez-vous impressionner



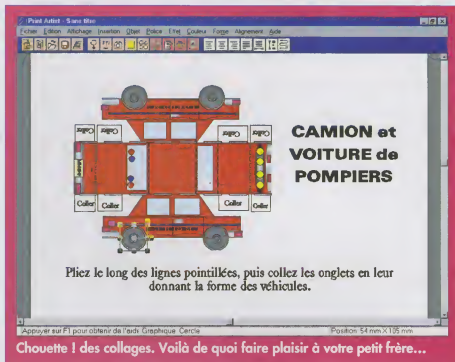
Vous cherchez un logiciel pour imprimer du papier à lettres, des enveloppes, des étiquettes, des cartes de vœux, des affiches, des calendriers, des faire-part, des diplômes, des maquettes... Ne cherchez plus !

Vous avez une superbe collection de cassettes vidéos. Mais vos films préférés sont dans d'affreuses boîtes noires... et vous n'arrivez jamais à retrouver celui que vous cherchez. Avec votre PC, une imprimante couleur et *Print Artist 4*, vous n'aurez besoin que de quelques minutes pour imprimer des jaquettes et des étiquettes pour toutes vos cassettes. Il ne restera plus qu'à les ranger. En passant, vous éditez vos premières cartes de visites.

Quelques clics de plus, et vous allez découvrir comment imprimer une ville entière. Ce sont les maquettes des maisons, prêtes à construire avec un peu de papier adhésif. Voilà qui fera plaisir à votre petit frère ou votre petit cousin, celui qui joue tout le temps aux petites voitures. Il aura une ville entière dans sa chambre.

Très simple à utiliser

Print Artist est vraiment très simple à utiliser. Il vous propose 1 500 documents prêts à l'emploi. Mais ne craignez rien : il est très riche et vous ne ferez jamais la même chose que votre



Chouette ! des collages. Voilà de quoi faire plaisir à votre petit frère...

voisin. Voyez plutôt : 10 000 illustrations sont disponibles sur le CD-ROM, ainsi que 1 300 photos. En plus, vous pouvez utiliser n'importe quelle image en votre possession. Les cliparts présents sur le CD-ROM de *PC Junior*, par exemple. Vous réaliserez ainsi les cartes postales les plus originales possibles.

Print Artist 4

- ◆ Éditeur : Sierra Home
- ◆ Point fort : Simple à utiliser. Permet d'imprimer tout type de documents.
- ◆ Point faible : un peu cher.
- ◆ Configuration minimale : 486 DX2-66, 8 Mo de Ram, Windows 95 au 3.1
- ◆ Lecteur de CD-ROM 2x, carte son.
- ◆ A partir de 8 ans
- ◆ Prix : environ 300 F

Note :



Même en ce qui concerne les textes, *Print Artist* peut vous aider. Vous trouverez pas moins de 300 polices de caractère originales pour rédiger vos plus beaux textes.

Il contient aussi un petit dictionnaire de citations. Comme celle-ci : « Si vous voulez vivre longtemps, vivez vieux ». Elle est d'Erik Satie, le célèbre musicien. Et vous pourrez toujours en trouver d'autres.

Pas de doute, *Print Artist 4* est un outil puissant, facile à utiliser et amusant. Vous auriez tort de vous en priver.

Sébastien Bailly

Vos premières cartes de visite avec *Print Artist 4* sont en page 83.



La collection



ÉVEIL

Pour le plaisir
de tout-petits !

COLORIAGE dès 2 ans

Le dessin sur ordinateur dès
le plus jeune âge:
un vrai petit jouet
intuitif et très
simple
d'emploi !



Des cédéroms
éducatifs
de qualité
à tous petits
prix



FRANÇAIS

Pour devenir un champion !

ORTHOGRAPHE (6 cédéroms du CE1 à la 3e)

Les difficultés essentielles en
orthographe d'usage et en
orthographe grammaticale.

EXPRESSION ÉCRITE (6 cédéroms du CE à la 3e)

Pour écrire sans fautes de
ponctuation, composer des textes
cohérents, améliorer son style,
enrichir son vocabulaire, trouver et
développer des idées,
etc.



LES FORMES ET LES COULEURS dès 3 ans

Pour se familiariser avec le monde : reconnaître les formes,
les couleurs, les objets, s'orienter dans l'espace.

LES LETTRES ET LES MOTS dès 3 ans

Une initiation à la lecture: des jeux animés avec des centaines de
questions pour reconnaître les lettres, les syllabes, les mots.

LES CHIFFRES ET LES NOMBRES dès 3 ans

Une découverte du calcul: les enfants apprennent à compter, à
écrire les chiffres et effectuent leurs premières opérations.

JE DÉCOUVRE L'ORDINATEUR dès 2 ans

Le premier contact des très jeunes enfants avec
l'ordinateur: des jeux simples et amusants pour se familiariser avec la souris et le clavier.



Génération 5

10, rue du Bon Pasteur
73000 CHAMBERY
Tel: 04 79 96 99 59
Fax: 04 79 96 96 53
<http://www.generation5.fr>



Oui, je souhaite commander un ou plusieurs produits de la collection "C'est facile" (cochez le ou les produits désirés)

☐ LE COLORIAGE (PC) 99F ☐ LES FORMES ET LES COULEURS (PC+MAC) 99F ☐ LES CHIFFRES ET LES NOMBRES (PC+MAC) 99F

☐ LES LETTRES ET LES MOTS (PC+MAC) 99F ☐ JE DÉCOUVRE L'ORDINATEUR (PC+MAC) 99F

L'ORTHOGRAPHE (PC) 99F niveau: ☐ CE1 ☐ CE2 ☐ CM1 ☐ CM2 ☐ 6e/5e ☐ 4e/3e

L'EXPRESSION ÉCRITE (PC) 129F niveau: ☐ CE1/CE2 ☐ CM1/CM2 ☐ 6e/5e ☐ 4e/3e

PC J

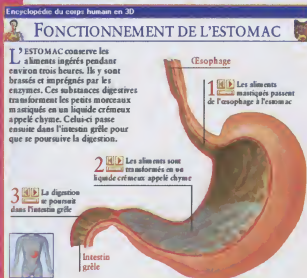
Total de la commande: F
+ frais de port: **40 F**

Net à payer: F

Nom: Prénom:

Adresse:

Code postal: Ville:



Savez-vous quelle quantité de salive vous produisez en une seule journée ? Un litre ! Ce n'est pas aussi formidable que ça : l'eau représente 75 % du poids d'un enfant. Si vous faites 50 kg, vous contenez 37,5 l d'eau. Comment savoir tout cela ? En consultant l'*Encyclopédie du corps humain en 3D* de Larousse. Encore une encyclopédie ! Celle-là est un peu différente des autres. Vous allez partir à la découverte d'un continent étonnant, une terre sauvage : le corps humain. Il est grand temps de vous renseigner un peu.

Frissons garantis

Pour commencer, vous pourrez disséquer votre premier corps. Idéal pour bien se rendre compte de l'emplacement des différents organes. Vous allez même en découvrir que vous ne connaissiez pas. La rate, par exemple, vous en avez peut-être entendu parler. Mais savez-vous où elle se trouve ? Et à quoi elle sert exactement... ? Et que risquez-vous lorsqu'elle se dilate ? Vous pouvez ainsi explorer tout le corps humain. Faites tourner le squelette

en trois dimensions devant vous pour le voir sous toutes ses coutures. Le nombre d'animations et de vidéos est considérable. Vous voulez savoir comment bouge votre squelette lorsque vous marchez ? C'est possible. Comment la peau se régénère ? Aucun problème. Vous ferez même la connaissance des bactéries qui vivent sur votre peau. Cela vous fait frissonner ? Rassurez-vous : la plupart de ces bactéries sont complètement

changements qui ont lieu lors de la puberté ? Sans les copains qui rient bêtement sous cape, il est plus facile de comprendre les transformations de votre corps.

Copie à revoir

Au départ, vous aurez peut-être un peu de difficulté à trouver exactement ce que vous cherchez dans l'encyclopédie. Mais, très vite, vous saurez vous repérer. De toute façon, un index est là pour vous aider. Vous accéderez ainsi directement aux informations qui vous intéressent, aux vidéos ou aux animations. Ce CD-ROM a tout de même un petit défaut. Il est impossible de copier les textes pour les utiliser avec un autre logiciel. Pourtant, cela aurait été pratique, pour un exposé par exemple... Vous pouvez juste faire des captures d'écran. C'est déjà



inoffensives. Toutes les questions que le corps humain, votre corps, vous suggèrent trouvent une réponse dans ce CD-ROM. Même celles que vous n'osez pas forcément poser à des adultes. Comment se passe un accouchement ? Quelles sont les principaux

ça pour illustrer un dossier, mais pourquoi s'être arrêté en si bon chemin ? Pour finir, il faut que vous sachiez qu'un petit jeu accompagne le logiciel. Il s'agit d'un quiz, comme dans tous les produits de ce genre. Et il n'est ni meilleur ni plus mauvais qu'un

Encyclopédie du corps humain en 3D De la tête...

*Regardez-vous dans une glace.
Savez-vous comment votre corps fonctionne ?
Pas forcément très bien. Pourtant cette
mécanique compliquée, si proche de vous et
si mal connue à la fois, mérite bien que l'on
s'y attarde un peu, non ?*

aux pieds !



Encyclopédie du corps humain en 3D

INTÉRIEUR D'UNE CELLULE

LE CORPS est constitué de milliards de cellules microscopiques. Il en existe de nombreux types, mais toutes ont une structure similaire. Le noyau contrôle toutes les activités de la cellule. La membrane, fine couche externe, l'entoure et la protège. Le liquide cytoplasmique contient des organites cellulaires ayant chacun sa fonction propre. Toutes ces parties travaillent ensemble pour maintenir la cellule en vie.

A vue d'œil, ce CD-ROM devrait vous en faire voir de toutes les couleurs !

autre. Enfin, les plus branchés d'entre vous pourront se connecter à un site Internet dédié à la santé. Vous y trouverez des renseignements utiles sur tous les petits tracas quotidiens.

Sébastien Bailly

Encyclopédie du corps humain en 3D

- ◆ Éditeur : Larousse
- ◆ Point fort : pour tout savoir sur le corps humain.
- ◆ Point faible : impossible de copier les textes.
- ◆ Configuration conseillée : 486 DX, 8 Mo de Ram, lecteur de CD-ROM 2x, carte son, Windows 3.1 ou 95.
- ◆ A partir de 11 ans
- ◆ Prix : environ 350 F

Note :



Encyclopédie du corps humain en 3D

CROISSANCE PHYSIQUE

LE CORPS GRANDIT, change de proportions et de forme, jusqu'à l'âge de 18 ans pour la fille, et de 22 ans pour le garçon. Il existe deux périodes majeures de croissance : l'une durant la première année, l'autre vers 12 ans pour la fille et 14 ans pour le garçon. Les diverses parties du corps croissent, en effet, à des rythmes différents. Vers 6 ans, par exemple, le cerveau a atteint 90 % de sa taille adulte, tandis que les membres inférieurs n'ont que la moitié de leur longueur définitive.

Les deux tiers environ de la taille adulte sont atteints

La croissance de la fille est plus lente que celle du garçon

SIX ANS
À partir de 6 ans, l'enfant grandit de 5 cm et grossit de 2,5 kg par an, en moyenne. À 6 ans, un garçon mesure environ 2,5 cm et pèse 0,9 kg de plus qu'une fillette du même âge.

Stades de la croissance

Picture It

La retouche photo facile

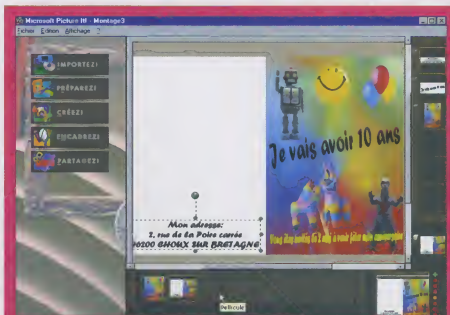
Vous ne connaissez rien au traitement des images ou des photos ? Vous savez déjà tout et vous avez envie de vous amuser ? Essayez Picture It, vous ne devriez pas le regretter.

Vous savez lire ? Oui ? Alors, aucun doute, vous savez faire des retouches photo. *Picture It* est un logiciel de traitement d'images qui fait presque tout le travail pour vous. Dites ce que vous voulez faire et *Picture It* vous explique comment le mettre à exécution grâce aux instructions affichées sur la gauche de l'écran.

Vous pourrez très facilement corriger des défauts sur une photo numérisée avec un scanner ou prise avec un appareil photo numérique. Vous éclaircissez une partie trop sombre, par exemple, puis vous ajoutez un cadre décoratif. Tout est permis.

Si vous vous sentez une âme d'artiste, vous pouvez même transformer vos images ou faire des montages avec des dessins et des photos sans difficulté. Si, par exemple, le ciel d'une image est trop gris, ce logiciel vous aide à le changer en joli bleu de printemps.

Vous pouvez changer les éléments sans endommager le reste de l'image.



Si vous vous sentez d'humeur créative, ce CD-ROM devrait vous combler.

Mais là où il est vraiment très fort, c'est dans le découpage. Pour découper votre tête dans une photo et la placer dans une autre image, il suffit de cliquer sur le bord de votre visage et *Picture It* se charge du reste, comme par magie.

Des cartes et des calendriers

Ce CD-ROM contient des centaines d'images pour créer des cartes d'invitation ou des calendriers. Dans la bibliothèque, vous choisissez un fond pour votre image, vous découpez votre tête sur une photo, vous ajoutez du texte pour inviter vos copains, vous mélangez le tout et le tour est joué. Vous pouvez aussi intégrer des objets qui sont déjà tout prêts dans la bibliothèque, comme des ballons ou des étoiles par exemple.

Une fois terminé, si votre montage ne vous convient pas, pas de panique. *Picture It* utilise un nouveau format d'images, appelé FlashPix, qui vous

évitera de tout recommencer. Ce format permet en effet de conserver séparément toutes les parties d'une image. Vous pouvez par exemple retoucher le fond sans endommager le texte qui est dessus, ou enlever une partie pour la remplacer par autre chose. Plutôt pratique, non ?

Quand votre carte est terminée, vous pouvez l'imprimer ou l'envoyer directement à tous vos amis si vous disposez d'un accès à Internet.

Marie Gannagé

Picture It

- ◆ **Editeur :** Microsoft
- ◆ **Point fort :** les montages sont très faciles à réaliser.
- ◆ **Point faible :** l'interface un peu compliquée - on a parfois du mal à trouver les commandes
- ◆ **Configuration minimale :** 486 DX2 66 8 Mo de Ram, un CD-ROM et si possible une carte son
- ◆ **A partir de :** 10 ans
- ◆ **Prix :** environ 490 F

Note :



AVEC TIM 7, TRIPLEZ LES CHANCES DE RÉUSSITE DE VOS ENFANTS!



Une collection de CD-Rom d'accompagnement scolaire du CM1 à la 5^e en français, maths et histoire-géo.



Elaboré par des enseignants, le contenu pédagogique est conforme au programme officiel de l'Education nationale et a été validé par les Editions Hatier.



Un scénario d'aventure, différent dans chacun des 9 titres de la collection, permet de faire progresser les enfants dans un environnement attractif et motivant. C'est la clé de leur réussite !

Une presse enthousiaste...

- «Voici un compagnon qui deviendra bientôt indispensable à tous les élèves» L'ORDINATEUR INDIVIDUEL
- «Captivé par le jeu, vous vous battez fureusement pour répondre à toutes les questions.» TELERAMA JUNIOR
- «L'apprentissage se faisant au fur et à mesure de l'avancée dans l'histoire, l'enfant est ainsi motivé pour aller jusqu'au bout du programme!» LE FIGARO MULTIMEDIA
- «Un mélange parfait entre jeu et éducation!» LE PROVENCAL

* OFFRE EXCEPTIONNELLE DU 15 FÉVRIER AU 30 AVRIL :
Il vous suffit de renvoyer les codes-barres, les tickets de caisse, le nom du logiciel souhaité et un chèque de 30FF à l'ordre d'Ubi Soft à :
Ubi Soft / Offre Tim 7 - 28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil-sous-Bois

Prix public généralement constaté : 149 FF



Pour recevoir gratuitement un CD-Rom de démonstration, complétez et renvoyez ce coupon à :
UBI SOFT/DEMO TIM7
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois cedex

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Age de vos enfants : _____

<http://www.ubisoft.fr>

Qu'est-ce que c'est ?

Multimédia & Éducation, tel est le nouveau nom des pages Éducation de *PC Junior*.

Avec ce nouveau magazine autonome de 16 pages, nous souhaitons offrir un meilleur un meilleur service au personnel du secteur éducatif et aux parents qui ont pris l'habitude de retrouver dans *PC Junior* des informations, des réflexions, des exemples d'utilisation autour du thème de l'informatique à l'école.

Persévérant dans cette voie, Multimédia & Éducation continuera sa vie parallèlement à celle de *PC Junior*. Tous ceux qui en feront la demande recevront régulièrement ces pages avec leur magazine, et ce sans aucun supplément de prix. Il vous suffira pour cela de le spécifier sur votre bulletin d'abonnement habituel.

Multimédia & Éducation doit devenir un lien fort entre *PC Junior* et les acteurs de l'éducation. Nous poursuivons tous les mêmes objectifs : mieux préparer nos enfants au monde dans lequel ils rentrent un peu plus chaque jour.

Que vous utilisiez un PC ou un Macintosh, ce supplément doit devenir pleinement le vôtre. Découvrez-le le plus vite possible et n'hésitez pas à participer : ses colonnes vous sont ouvertes, nous sommes à votre écoute.

Sébastien Bailly
rédacteur en chef

- ◆ **Un magazine spécialisé**
- ◆ **Des expériences de terrain**
- ◆ **Des articles de réflexion**
- ◆ **Des fiches pratiques**



Pour recevoir Multimédia & Éducation directement chez vous ou sur votre lieu de travail, il vous suffit de remplir un des bulletins ci-contre.

PC JUNIOR 6 numéros hebdomadaires + 500 pages
NEA 50 ans de l'histoire
 14 albums illustrés de 24 pages
SAUTEZ SUR LA TERRE 2 CD-ROM
L'ART FACILE 1 CD-ROM
LE GUIDE COMPLET 1 CD-ROM
210 F

"Le livre
complément
idéal de
PC Junior
dans votre
bibliothèque."

**Multi
média**
LE GUIDE COMPLET
 Pour tout savoir sur le cybermonde,
 Internet, le World Wide Web,
 le Digital Video Disc
 les CD-ROMs
 la réalité virtuelle
 les jeux et les
 multimédias
198 F*

Abonnement à PC Junior
(6 N°)
 + le guide complet
 du multimédia
**273 F
seulement**
 au lieu de 408 F

OFFRE SPÉCIALE ENSEIGNEMENT ET DOCUMENTATION

PC JUNIOR 6 numéros hebdomadaires + 500 pages
NEA 50 ans de l'histoire
 14 albums illustrés de 24 pages
SAUTEZ SUR LA TERRE 2 CD-ROM
L'ART FACILE 1 CD-ROM
LE GUIDE COMPLET 1 CD-ROM
210 F

**Multi
média**
LE GUIDE COMPLET
 Pour tout savoir sur le cybermonde,
 Internet, le World Wide Web,
 le Digital Video Disc
 les CD-ROMs
 la réalité virtuelle
 les jeux et les
 multimédias
198 F*

éducation
**L'Ademir développe
Internet à l'école**
120 F*

Abonnement à PC Junior
(6 N°)
 + le guide complet
 du multimédia
 + "Multimédia & Éducation"
**273 F
seulement**
 au lieu de 408 F

OFFRE SPÉCIALE ENSEIGNEMENT ET DOCUMENTATION

Le magazine **Multi média & Éducation** seul (6 numéros)

éducation
**L'Ademir développe
Internet à l'école**
120 F*

"Multimédia & Éducation"
 uniquement
 (6 N°)
**84 F
seulement**
 au lieu de 120 F

- ☐ Oui, je m'abonne à PC Junior, 6 numéros avec CD-ROM + "Multimédia & Éducation" + le livre "Le Guide complet du multimédia" [GMU] au prix de 273 F (prix étranger et Dom-Tom 373 F)
☐ Oui, je m'abonne à PC Junior, 6 numéros avec CD-ROM + le livre "Le Guide complet du multimédia" [GMU] au prix de 273 F (prix étranger et Dom-Tom 373 F)
☐ Je désire recevoir uniquement "Multimédia & Éducation" au prix de 84 F (prix étranger et Dom-Tom 114 F)

☐ Réabonnement

☐ M. ☐ Mme NOM : Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville : Pays :
 Tél. : Date de naissance de l'enfant :

Je règle aujourd'hui par ☐ Chèque bancaire (à l'ordre de Médialoisirs), ☐ Mandat lettre, ☐ Virement postal CCP La Source 3862385K033
☐ Carte bancaire n° : Expire fin :

Date : .../.../1997 Signature (des parents pour les mineurs) :

Bulletin ou photocopie à retourner à PC Junior service abonnement - 55, route de Longjumeau, 91387 Chilly Mazarin Cedex.

Le Journal de l'année 1996

L'actualité d'hier

Difficile de suivre l'actualité en 1997. Retrouvez dans Le Journal de l'année 1996 tout ce qui s'est passé l'an dernier pour comprendre les événements d'aujourd'hui.

Vous avez décidé de vous mettre à suivre l'actualité en regardant régulièrement le journal télévisé ou en lisant la presse ? Avouez qu'il n'est pas toujours facile de s'y retrouver. Comment comprendre en effet le problème des « sans papiers » ou celui de la « vache folle » si l'on n'a pas suivi les informations en 1996 ? Ces événements sont trop anciens pour que les journaux d'aujourd'hui les expliquent. Mais ils sont trop récents pour figurer dans les livres d'histoire. D'où l'intérêt de consulter *Le Journal de l'année 1996*, réalisé par Microfolie's en partenariat avec l'agence de presse Reuters. Parmi plus de 12 000 dépêches, vous êtes sûr de trouver celle qui correspond à votre demande.

Outre les dépêches couvrant toute l'actualité de l'année dernière, vous trouverez un millier d'articles de fond. Ces articles ne décrivent pas seulement les faits : ils permettent de comprendre les grands sujets et



débats contemporains. De nombreuses photos illustrent dépêches et articles.

De multiples entrées

Il est souvent gênant de ne pas connaître les personnalités qui sont au centre de l'actualité. Ce CD-ROM vous propose la biographie des hommes et des femmes qui ont marqué l'année 1996. Un regret cependant : il n'y en a que 35.

Enfin, 21 « grands événements » sont sélectionnés et présentés sous forme de reportage. Dommage que ce ne soit que des diaporamas et qu'il n'y ait aucune vidéo.

Pour vous y retrouver dans cette masse d'informations, différents modes de recherche sont à votre disposition. Il est possible de suivre les événements au jour le jour ou de les sélectionner par thèmes. Vous pourrez également

faire une recherche par mots. Vous devrez toutefois vous contenter de ceux présents dans l'index. Petit plus : chaque article, brève ou photographie peut être imprimé ou collé dans un traitement de texte. Vous disposerez ainsi d'un formidable outil pour réaliser vos exposés.

Philippe Robert



Le Journal de l'année 1996

- ◆ **Éditeur :** Microfolie's-Reuters
- ◆ **Point fort :** une formidable masse d'informations
- ◆ **Point faible :** il pourrait y avoir plus de biographies et un meilleur moteur de recherche par mots.
- ◆ **Configuration minimale :** 486/33.8 Mo de Ram - lecteur de CD-ROM 2x, Windows 3.1 ou 95
- ◆ **A partir de 12 ans**
- ◆ **Prix :** environ 200 F

Note :



La civilisation Maya

L'empire en pire

L'histoire commence deux mille ans avant Jésus-Christ.

Elle se termine brutalement

au XVI^e siècle. C'est celle de la civilisation Maya, dont vous avez forcément déjà entendu parler.

Un CD-ROM lui est consacré.

La civilisation Maya est restée longtemps méconnue. Il n'y a que 150 ans que des archéologues s'y sont intéressés. L'histoire de ce peuple est pourtant passionnante. Vous savez sans doute déjà qu'il pratiquait le sacrifice humain. Lorsqu'ils inauguraient un nouvel édifice, ou lorsqu'un nouveau chef mon-



taient sur le trône, les prêtres sacrifiaient couramment une victime. Parfois, les spectateurs mangeaient même la chair du sacrifié ! Pas forcément accueillant comme genre de cérémonie.

Ce peuple barbare était pourtant en avance sur son temps dans le domaine de l'astronomie ou des mathématiques, par exemple. Et les temples de cette civilisation d'Amérique centrale étaient des bâtisses superbes, ornées de sculptures étonnantes.



Quelques vestiges sont là pour en témoigner.

La civilisation Maya est donc un sujet de choix pour un CD-ROM. Mais celui-là n'est pas très réussi. Vous y trouverez un nombre assez important de documents, mais l'ensemble est bien triste. Ça manque un peu d'énergie, de vie et de rythme. L'interface n'est pas du tout originale. Le sujet est simplement découpé en quatre grandes

parties. Ajoutez une chronologie, des cartes et un index. Vous avez vite fait le tour. Même les explications sont un peu courtes. Et les vidéos sont de qualité vraiment moyenne.

Un guide touristique

Pourtant, vous trouverez, au détour d'un écran, quelques belles lithographies et de jolies photos. L'ensemble des sites mayas qui sont décrits est assez intéressant. Ce CD-ROM fait un guide touristique assez bien réalisé. Mais si ce peuple vous intéresse, ce logiciel ne vous apprendra rien de plus qu'un livre bien illustré, agréable à feuilleter et beaucoup moins cher. Choisir de faire un CD-ROM sur cette civilisation était une excellente idée. Mais le résultat n'est vraiment à la hauteur. Les Mayas, et les conquistadores, méritent mieux que ça.

Sébastien Bailly

La civilisation Maya

- ◆ **Editeur :** Alsyd
- ◆ **Point fort :** un beau sujet, les sites maya sont nombreux.
- ◆ **Point faible :** l'ensemble manque vraiment de souffle.
- ◆ **Configuration conseillée :** 486 DX, 8 Mo de Ram, lecteur de CD-ROM, carte son, Windows 3.1 ou 95.
- ◆ **A partir de 11 ans**
- ◆ **Prix :** environ 300 F

Note :





Banzaï Bug

BZZZZZZ...♦♦♦

Vous avez sans doute déjà joué à des simulateurs de vol. Vous avez peut-être piloté des avions, des hélicoptères ou des vaisseaux spatiaux virtuels... Mais vous êtes-vous déjà trouvé aux commandes... d'un insecte ?

L'aventure et les sensations fortes, vous aimez ? *Banzaï Bug* aussi. C'est un drôle d'insecte qui surfe sur les voitures. Seulement voilà : il s'est fait embarquer par une auto jusque dans le garage d'une maison. Désormais *Banzaï Bug* est coincé à l'intérieur. Et ce n'est pas l'habitation de n'importe qui : il s'agit de celle d'un exterminateur professionnel et de sa famille. Non seulement ces gens



Banzaï Bug... qui s'y frotte s'y pique !

Cette machine doit dégager des odeurs nauséabondes afin de faire fuir les humains. Pour s'en sortir, *Banzaï Bug* va aider ses semblables à fabriquer leur machine.

Des missions variées

Aux commandes de *Banzaï Bug*, vous allez donc devoir réaliser neuf missions différentes : récupérer des morceaux de fromages qui puent, escorter un convoi d'insectes, sauver une araignée des tortures infligées par le jeune Bobby... Vous vous dites que cela ne fait pas beaucoup de tableaux différents ? Ne croyez pas que vous les passerez trop rapidement. Il vous faudra déjouer les pièges et trouver les astuces qui vous mèneront à la réussite. Et ce n'est pas évident !

La réalisation du jeu est vraiment exceptionnelle. Les décors sont en 3D

et vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions. L'angle de vue change selon vos mouvements. Entre chaque mission, des animations en images de synthèse vous racontent la suite de l'histoire et les objectifs à atteindre. Ces séquences en plein écran sont aussi étonnantes qu'amusantes. Original, ce simulateur de vol vous fera vivre au cœur du peuple le plus nombreux de la planète. Peut-être après cela serez-vous plus complaisant avec ces petites bêtes...

Philippe Robert



détestent les insectes, mais ils prennent un malin plaisir à les faire souffrir avant de les... supprimer. Ils ont ainsi construit de nombreux petits robots pour faire la chasse aux bestioles. Cependant, dans cette maison, certains insectes ont réussi à survivre. Et ils ont décidé de prendre leur revanche. Ils veulent construire un « puntilateur ».

Banzaï Bug

- ♦ **Editeur :** Grolier Interactive
- ♦ **Point fort :** très belle réalisation.
- ♦ **Point faible :** pas assez de missions.
- ♦ **Configuration minimale :** Pentium, 8 Mo de Ram (16 Mo recommandés), lecteur de CD-ROM 2x, carte son, Windows 95.
- ♦ **Pour tous**
- ♦ **Prix :** environ 300 F

Note :



Spirou

Cyanure, à nous deux!



La méchante Cyanure a encore sévi. Elle vient d'enlever le comte de Champignac, en plein congrès scientifique à New York. A vous d'aider Spirou à délivrer le génial inventeur.

Avec le comte de Champignac, on n'est jamais tranquille. Le savant fou s'est encore mis dans une galère dont il va falloir le sortir. Cyanure, robot maléfique, vient en effet de faire disparaître le fameux inventeur, en plein colloque scientifique new-yorkais. Et comme d'habitude, c'est vous, Spirou, qui devez passer à l'action...

Fantasio, fidèle à lui-même, a choisi la bonne planque : il collecte des renseignements pendant que vous parcourez le monde. Quant à Spip, votre écureuil, il est bien sympathique mais pas très efficace. Autant dire que sans vous, l'humanité est dans une mauvaise passe. Car Cyanure projette de réduire les humains en esclavage en utilisant les inventions du comte.

Tout commence dans les rues de New



L'humanité est en danger... à vous de jouer !

York. Il faut jouer les équilibristes au-dessus des buildings, éviter les chiens enragés, les courts-circuits et les objets que vous balancent les habitants. Charmant accueil ! Après, c'est encore pire.

Dix centimètres de haut

Cyanure a en effet la bonne idée de vous transformer en lilliputien d'un coup de « micropulseur ». Avec vos dix

centimètres de haut, le moindre empilement de cubes de bébé devient quasi infranchissable. Vous avez alors bonne mine, à vous battre contre de vulgaires jouets de bambins !

Pour progresser dans ce jeu de plateforme, vous devrez faire preuve d'un peu de jugeotte. Car le logiciel n'exige pas seulement de l'adresse dans les doigts. Il demande aussi une dose d'astuce pour contourner les obstacles que Spirou ne parvient ni à sauter, ni à pousser, ni à détruire. Après quelques minutes d'effort, vous n'appréciez que davantage les nouveaux décors qui s'offrent à vous.

Car vous n'êtes pas au bout de vos peines. Entre le comte de Champignac et Spirou se dresse une dizaine de tableaux. Soit des heures de plaisir (et d'énervement) dans la jungle, sous la mer ou encore... dans les catacombes.

Stéphane Béchaux



Spirou

- ◆ Éditeur : Infogrames
- ◆ Point fort : la diversité des situations, la maniabilité.
- ◆ Point faible : la mauvaise résolution des graphismes en plein écran.
- ◆ Configuration minimale : PC 486 DX33, Windows 3.1, 8 Mo de Ram (16 Mo recommandés sous Windows 95), lecteur 2x, carte son
- ◆ A partir de 8 ans.
- ◆ Prix : environ 300 F

Note :

Faire un film avec Steven Spielberg

Silence, on tourne !



Quel plaisir de voir son nom défiler au générique d'un film, couplé à celui de l'un des plus célèbres metteurs en scène ! Si vous désirez y inscrire le vôtre, lancez le dernier logiciel d'Edusoft.



Jurassic Park, cela vous dit obligatoirement quelque chose. Alors, que diriez-vous de vous associer à Steven Spielberg, son génial metteur en scène, pour commencer votre propre film ? L'aventure est loin d'être aisée, mais avec un tel conseiller, il doit être possible de mener à bien le projet.

Nanti d'un budget de départ, vous devez suivre les différentes étapes menant à la gloire, sans jamais oublier les impératifs d'argent ou de planning. Chaque action a un coût, que ce soit en temps ou en dollars. Une gestion fine est donc nécessaire pour leur maîtrise. Surtout qu'au fil des quatre niveaux de difficulté proposés, l'influence de ces éléments est grandissante.

La préproduction débute par l'écriture du scénario. Aidé de deux spécialistes, vous agencez les scènes choisies dans

les canevas d'une histoire. Une fois le sujet du film accepté par le studio, lancez-vous dans le tournage. Directeur photo, costumière, coiffeuse, toute une équipe est là pour vous seconder et vous inculquer les notions techniques nécessaires. Retentit alors le célèbre « moteur ! » et une vidéo de qualité correcte montre le déroulement du plan que vous avez décidé de réaliser.

Le verdict du public

Il faut ensuite passer au montage où vous découpez chaque séquence tournée à l'aide d'une barre de boutons avant de les raccorder harmonieusement afin d'en faire un tout cohérent. Cette partie est passionnante.

Mais la tâche est loin d'être terminée : générique, musique, mise au point de la campagne de promotion, réalisation de l'affiche et même les billets d'entrée restent à mettre au point ! Que de



Spielberg lui-même vous accueille à votre arrivée aux studios.

travail avant de pouvoir projeter le film et attendre le verdict du public ! L'ensemble reste facile d'utilisation grâce aux fréquents conseils de Spielberg et à la présence constante de votre secrétaire qui vous trace la route à suivre. La réalisation est de qualité, et l'interface, très simple, fait de ce logiciel un véritable jeu qui vous rivaiera des heures devant l'écran du moniteur... en attendant celui d'une salle de cinéma.

Alain Texier

Faire un film avec Steven Spielberg

- ◆ **Editeur :** Edusoft
- ◆ **Point fort :** toutes les étapes du tournage sont passionnantes
- ◆ **Point faible :** parfois un peu lent
- ◆ **Configuration conseillée :** 486 DX2 66-8 MO de RAM, lecteur CD-ROM, carte son Windows ou MAC 68040, 40.
- ◆ **A partir de 12 ans**
- ◆ **Prix :** environ 350 F

Note :





Plus de 350 solutions de jeux



Editeur Pressimage (1,29 TTC/Mo)



- ✓ Pour jouer avec le circuit de lave (Lava Mode) sur **Formula One**
- ✓ Pour connaître les meilleures techniques de **Virtua Fighter 2** ou **Tekken 2**
- ✓ Pour être imbattable sur le jeu **Dragon Ball Z**
- ✓ Pour découvrir les circuits cachés de **Wipe Out 2097**
- ✓ Pour piloter au mieux dans **Sega Rally**
- ✓ Bref... pour tout savoir sur tous les jeux du moment et les autres, une seule solution



La Panthère rose

Jamais contents !

Un tour du monde loufoque, étonnant et instructif, ça vous tente ? Alors suivez la Panthère rose dans une mission de la plus haute importance. Le sort de la planète dépend de vous dans ce jeu d'aventure.



Quand la Panthère rose se transforme en nounou, le voyage vaut le détour !

Imaginez une jument à trois pattes. Vous demandez à son propriétaire ce qui a bien pu arriver à l'animal. L'homme vous répond : « Elle s'est coupée en se rasant ». Cela vous fait rire ? Sourire ? C'est bon, vous êtes prêt à suivre la Panthère rose dans ses aventures. D'ailleurs, la Panthère rose, c'est vous. Vous êtes un agent secret. Votre mission ? Les enfants surdoués des diplomates du monde entier sont réunis au camp de vacances de Chilly Wa-Wa. Il faut veiller sur eux. Si ces enfants sont heureux, si tout se passe bien, il n'y aura aucun problème. Dans le cas contraire, une guerre mondiale pourrait bien avoir lieu.

Evidemment, les enfants ne sont jamais contents. Vous vous en doutez. Alors, il va falloir trouver une solution à leur malheur. Vous retrouverez par exemple la poupée fétiche du petit Anglais dans le manoir de son père. Facile à dire.

Car vous ne savez même pas ce que vous cherchez au départ...

Comme dans tous les jeux d'aventure, vous devrez résoudre des énigmes, rendre service à des personnages qui vous aideront à progresser... Bref, faire

un peu marcher votre tête. Heureusement, un système d'indices est là pour vous empêcher de piétiner trop longtemps. Lorsque vous ne savez plus quoi faire, il vous indique où chercher... C'est bien pratique.

Vous trouverez d'autres indices dans votre PDA. Il s'agit d'un Panther Digital Assistant. Ce petit ordinateur vous communiquera de nombreuses informations intéressantes sur les pays



que vous allez traverser. Un objet vous intrigue à l'écran ? Cliquez dessus avec le bouton droit de votre souris. Une voix caverneuse vous explique illico de quoi il s'agit. Instantanément, l'icône de votre PDA s'affiche dans le coin en bas à gauche de l'écran. Cliquez dessus, il s'ouvre à la page qui concerne l'objet sur lequel vous avez cliqué.

Une mine d'informations

Une fois devant le PDA, vous risquez d'oublier que vous êtes en train de jouer. Cette encyclopédie est en effet fascinante. Elle vous fera découvrir des informations sur les pays de chacun des enfants du camp. Egypte, Boutan, Angleterre, Chine auront bientôt beaucoup moins de secrets pour vous. Il y a dans ce jeu plus d'informations que dans beaucoup de livres.

Mais ce n'est pas une raison pour ne pas continuer à jouer tout de même ! Vous passez de pays en pays à la



Surtout restez calme, il s'agit de ne pas contrarier les bambins... Grrrr !

recherche d'objets que les enfants aiment particulièrement. A la fin, il faudra les leur rapporter pour qu'ils retrouvent leur bonne humeur. Au fait, n'oubliez pas d'intercepter le courrier que les jeunes envoient à leurs parents. Il ne manquerait plus que ces derniers fassent rentrer leurs enfants à la maison avant que vous ayez rempli votre mission !

Il vous faudra entre dix et quinze heures pour parvenir au bout du voyage. Sauf si vous lisez toute l'encyclopédie... Rarement, à la fin d'un jeu, vous aurez l'impression d'avoir appris autant de choses.

Sébastien Bailly

La Panthère rose

- ◆ **Editeur :** BMG Interactive/ La Cinquième
- ◆ **Point fort :** ce jeu devrait vous apprendre une foule de choses.
- ◆ **Point faible :** est-ce que la Panthère rose vous fait rire ?
- ◆ **Configuration conseillée :** 486 DX, 8 Mo de Ram (16 Mo avec Windows 95), Windows 3.1 ou 95, lecteur de CD-ROM, carte son.
- ◆ **A partir de 11 ans**
- ◆ **Prix :** environ 270 F

Note :



Un CD-ROM qui peut vous transporter loin... très loin.

Les Maximaths

Maths sans échecs

Avec Fractionman ou Starlette, les mathématiques prennent tout de suite un visage moins sévère. Le premier vous apprend les fractions en tirant des feux d'artifice. La seconde vous oblige à manier les nombres dans son jeu télévisé.

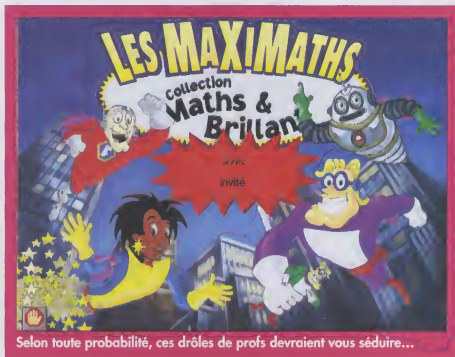
Peux-tu tirer une fraction qui soit $5/7$ violette ? Oui, bien sûr.

Il suffit de diviser en sept la jolie tarte qui s'affiche à l'écran. Puis de colorier cinq parts en violet avec la palette de couleurs. Un rude – et long ! – travail qui mérite immédiatement récompense. Cliquez alors sur Fractionman et croisez les doigts. S'il déclenche un superbe feu d'artifice, c'est gagné. Si rien ne se passe, posez-vous des questions : il y a erreur quelque part dans votre tarte.

Avec Fractionman, vos talents de mathématicien et d'artificier vont progresser simultanément. Car le professeur aux allures de Superman dispose d'une réserve de questions impressionnantes. Des « colles » faciles pour commencer, puis qui se compliquent au fur et à mesure. Vous apprendrez ainsi progressivement à additionner,



Le million... le million... ! (etc.)



Selon toute probabilité, ces drôles de profs devraient vous séduire...

soustraire puis multiplier ces fractions que vous détestiez tant en classe.

Aux commandes du Géordinateur

Quand Fractionman vous lasse, allez donc jeter un coup d'œil chez ses compères des *Maximaths*. Probeau vous accueille ainsi dans sa fabrique de figurines pour y découvrir les probabilités. La belle Starlette, elle, présente un jeu télévisé, « Les Chiffres et les maths ». Vous y affronterez des candidats plus ou moins doués dans une grande épreuve de mathématiques en tout genre. Un conseil, choisissez judicieusement vos questions : celles qui rapportent le plus de points sont aussi les plus dures... Enfin, Géo le robot enseigne la géométrie. Aux commandes du Géordinateur, vous manipulerez les figures et les concepts géométriques (aires, périmètres, symétries...).

Au contact de ces quatre professeurs

futuristes, vous pourrez progresser dans tous les domaines des mathématiques. Mais il ne faut pas non plus en attendre de miracles. Si vous abandonnez le logiciel après deux feux d'artifice et trois minutes de jeu télévisé, vos progrès risquent d'être à peu près nuls. Car si les exercices sont plutôt amusants, ils sont aussi répétitifs. Sans efforts de votre part, les sympathiques *Maximaths* ne pourront pas grand-chose pour vous...

Stéphane Béchoux

Les Maximaths

- ◆ Éditeur : Iona Software
- ◆ Point fort : on s'amuse en travaillant les maths.
- ◆ Point faible : les exercices sont répétitifs.
- ◆ Configuration minimale : Windows 3.1, PC 486, 8 Mo de Ram, carte son, lecteur 2x.
- ◆ 8/12 ans
- ◆ Prix : environ 250 F

Note : 

100% jeux

+ de 430 soluces



Internet

Créez votre E-mail

Dialoguez en direct

Restez en contact avec votre tribu

Les soluces

Près de 350 solutions de jeux

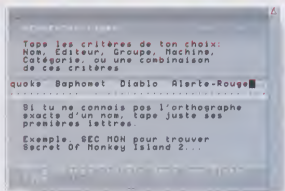
Les Petites Annonces

Faites des affaires

Les trucs et astuces

*Des astuces, des codes,
des cheat-modes pour
près de 1000 jeux*

NOUVEAU



*Coincé dans un jeu ?
Avec le moteur de recherche
du 3615 Gen4, trouvez la
réponse à votre problème en
quelques minutes.*





Le Voleur d'esprits Samedi ou les

Les limbes ? C'est le pays des âmes perdues. C'est vers cet endroit horripilant que se dirige le navire du Baron Samedi. A vous de le faire revenir au pays des vivants. Marche arrière toute, moussaillon ! Comment sortir de ce cauchemar ?

Vous lisez tranquillement un livre en vous endormant. Durant la nuit, vos rêves se mettent à ressembler bizarrement à l'histoire dans laquelle vous étiez plongé. Il était question d'un bateau, d'un capitaine horrible, roi des zombies et génie maléfisant du culte vaudou. Ça y est : vous êtes sur son bateau. Comment allez-vous vous en sortir ? Et ramener le navire au pays des vivants sans perdre votre âme ? Vous allez devenir très vite ami avec un zombie peureux. Il vous aidera sou-



venir à trouver votre voie dans ce jeu d'aventure. Car il s'agit en effet d'un jeu d'aventure. Au tout début, vous choisissez votre personnage. Ensuite, une courte scène d'introduction vous montre en train de vous endormir. Puis vous vous

réveillez dans le bateau. Là, les choses sérieuses peuvent commencer. Curieusement, la première zombie que vous rencontrez a peur de vous. Il faut dire qu'il n'a pas vu un seul être vivant depuis 1 200 ans. Il s'agit du majordome du capitaine Baron Samedi. Vous devenez vite amis avant de commencer à cliquer un peu partout pour découvrir petit à petit comment vous allez bien pouvoir vous sortir de là. Il va falloir résoudre un certain nombre



Gloups !
Ce n'est pas
que vous
vous
ennuyez,
mais... où
est donc la
sortie !

Le Voleur d'esprits

- ◆ Editeur : Infogrames
- ◆ Point fort : un vrai jeu d'aventure à vous faire dresser les cheveux sur la tête.
- ◆ Point faible : vous voulez vraiment vous faire peur ?
- ◆ Configuration minimale : Pentium 75, 8 Mo de Ram (16, c'est mieux), lecteur de CD-ROM 4X, carte son, Windows 3.1 ou 95.
- ◆ A partir de 12 ans
- ◆ Prix : environ 300 F

Note :



limbes du Pacifique

d'énigmes, ramasser des objets et bien les utiliser. Mais attention ! Fantômes, squelettes et autres chauves-souris apparaissent sans crier gare. Même un vulgaire tas de cordes peut devenir un redoutable ennemi. Heureusement qu'une flûte magique vous aidera à l'approivoiser.



Simple et effrayant

Il suffit d'un seul clic pour tout faire dans *Le Voleur d'esprits*. Appuyez une fois à l'endroit où vous souhaitez vous rendre pour vous déplacer. Une fois pour attraper un objet et le ranger dans votre sac à dos. Pour le récupérer, c'est presque aussi simple. Un clic sur votre sac, un clic sur l'objet, puis un clic sur l'endroit où vous voulez utiliser l'objet. Et hop ! Vous avez coupé une corde avec le bistouri. Rien de compliqué donc dans *Le Voleur d'esprits*. Mais une atmosphère effrayante et des énigmes passionnantes. Au fur et à mesure de votre progression, vous collectez les morceaux d'une carte maritime déchirée. Reconstituez-la minutieusement : c'est elle qui vous aidera à trouver le chemin du retour.

Pour les filles aussi...

Cette aventure réjouira les amateurs de grands frissons. Et, comme elle est conçue pour les filles et les garçons, elle plaira à tout le monde. C'est prouvé !

D'après une étude savante réalisée sur ce CD-ROM, les garçons iront droit au but, sans traîner, pressés de résoudre les énigmes. Les filles, elles, profiteront mieux du jeu. Elles cliqueront partout et inspecteront chaque recoin.

Et ce sont elles qui se feront les plus grosses frayeurs ! Comment peuvent-elles prévoir, en cliquant sur un tonneau, qu'un fantôme va en sortir dans un vacarme infernal ? Elles s'amuseront aussi beaucoup. Lorsque l'on clique sur certains objets, les commentaires sont vraiment drôles. Il paraît que d'autres jeux du même genre devraient sortir. On en redemande.

Sébastien Bailly



Reportage

Singapour à l'école



Les écoles primaires de Singapour deviennent des temples de la haute technologie.

Les cahiers et les stylos cèdent progressivement la place aux ordinateurs et aux CD-ROM.

Les professeurs sont encore dans les salles de classe, mais pour combien de temps ?

Chen a six ans. La petite fille est en première année d'école primaire à Singapour, l'équivalent de notre CP. Elle ne sait pas encore bien lire ni écrire, mais elle pilote déjà d'une main de maître son Pentium multimédia. La souris paraît énorme sous sa petite main. Au fond de la classe, installés sur de petits bureaux, sept autres élèves se partagent les quatre ordinateurs que compte la salle. Les huit enfants sont équipés de casques audio. Ils peuvent ainsi travailler sans gêner leurs copains. Car au même moment, les trente autres élèves écoutent sagement l'instituteur qui fait son cours sur un tableau noir

traditionnel. Toutes les vingt minutes, on tourne : les huit retournent à leur place et huit autres s'installent sur les petites chaises.

A l'heure où d'autres peinent sur leurs cahiers d'écoliers, ces petits Singapouriens dialoguent sans rire avec les puces informatiques. Ils fréquentent l'école primaire publique « Xinmin », l'une des six écoles pilotes de Singapour. En juin 1995, le ministère de l'Éducation a lancé un vaste programme d'Enseignement assisté par ordinateur (EAO). L'objectif : équiper en PC multimédia les deux cents écoles primaires en cinq ans. Le gouvernement exige désormais que tous les élèves utilisent l'ordinateur comme on





de l'an 2000

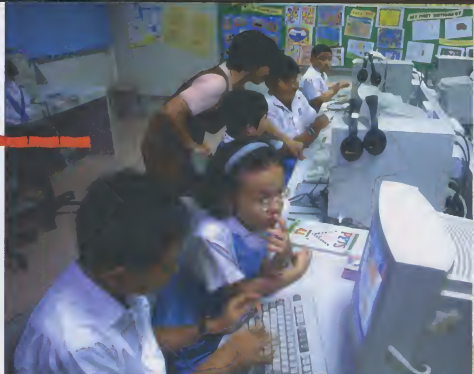
« S'instruire sans avoir l'impression
de travailler » : y'a de l'idée là-dedans !





Un casse-tête pas seulement chinois

★ **Trois millions de personnes habitent Singapour : 75 % sont d'origine chinoise, 15 % d'origine malaise et 8 % d'origine indienne. ★ La plupart ont conservé les coutumes de leur pays d'origine. A la maison, on parle le mandarin (Chine), le malais (Malaisie) ou le tamoul (Inde). ★ Un casse-tête pour les discussions entre Singapouriens ! Dès le CP, la majorité des cours sont donc en anglais, utilisé pour communiquer entre communautés. ★ Les enfants étudient aussi leur langue maternelle quelques heures par semaine. Ils utilisent alors des CD-ROM en mandarin, malais ou tamoul. Malins, les concepteurs de ces CD-ROM ont uniquement prévu l'utilisation de la souris, histoire d'éviter l'achat de claviers pour chacune des trois langues ! ★**



utilisait hier un crayon. Pour atteindre ce but, plus de 800 millions de francs ont été débloqués en 1996 ! Et ce n'est qu'un début... Le ministre de l'Education n'arrête pas de le répéter : les écoles primaires de Singapour se sont déjà lancées dans l'éducation de l'an 2000.

Impossible de tricher !

Ici, on ne fait pas les choses à moitié. L'école « Xinmin » possède 206 ordinateurs multimédias. Sans compter les imprimantes couleur et les scanners ! En CP et en CE1, tous les élèves disposent de quatre PC installés au fond de la classe. Chaque matin, deux heures sont consacrées à l'éducation sur ordinateur. Du CE2 au CM2, les professeurs utilisent cinq fois par semaine l'une des trois salles informatiques de l'école. Elles sont ordonnées comme des salles de classe. Seule différence : des PC sont installés sur chaque table. Le professeur a son propre ordinateur. La machine est reliée à un projecteur qui affiche sur un tableau blanc le contenu de l'écran. Vingt-deux Pentium multimédias sont alignés en face. « Nous n'avons pour le moment qu'un seul ordinateur pour deux élèves. Mais nous avons

remarqué que le plus faible des deux laisse son camarade travailler pour lui. Vingt-deux nouveaux PC seront achetés avant la fin de l'année. Chacun devra alors faire ses exercices tout seul », souligne Mme Chua Boon Chun, professeur d'anglais. A Singapour, on ne plaisante pas avec le travail... Toutes les matières y passent : anglais, mathématiques, sciences, histoire et géographie ; logique et dessin. Seul le sport y échappe ! Les professeurs, tous formés à l'informatique par le ministère de l'Education, expliquent le principe du didacticiel et les élèves commencent les exercices. A la fin du cours, chacun imprime le résultat de son travail. Le professeur ramasse les copies à la sortie de l'imprimante : impossible de tricher ! Pour les plus jeunes, les logiciels sont basés sur l'image. A l'aide de la souris, l'élève doit associer des objets, distinguer des formes ou des couleurs ou encore reconnaître des idéogrammes chinois. « L'objectif est de familiariser l'enfant avec l'ordinateur et de développer son sens logique », explique M. Ong Kian Ann, le directeur de l'établissement. Dans les classes supérieures, les élèves travaillent sur des logiciels plus compliqués, associant le son et l'image. Au sein de la bibliothèque de l'école, les ordinateurs sont aussi à l'honneur : chacun va piocher le CD-ROM de son choix et « bouquiner » ensuite sur écran.



Des micros en veux-tu en voilà... de quoi faire rêver, non ?



Trois machines permettent d'accéder à Internet. Les élèves peuvent naviguer aussi longtemps qu'ils le veulent. Mais la surveillance est stricte. Les professeurs veulent éviter que des petits malins aillent sur des sites qui ne soient pas de leur âge. Certains dialoguent avec des écoles étrangères, d'autres effectuent des recherches pour leurs exposés. L'avantage par rapport aux cours traditionnels ? « Quand ils sont devant un ordinateur, les élèves sont plus attentifs et n'ont pas l'impression de travailler », affirme Ong Kian Ann. Le ministère de l'Éducation affiche de grandes ambitions. « Dans les prochaines années, nous allons faire face à une énorme demande de main-d'œuvre formée aux techniques de l'informatique. Singapour a toujours devancé les avancées de l'économie

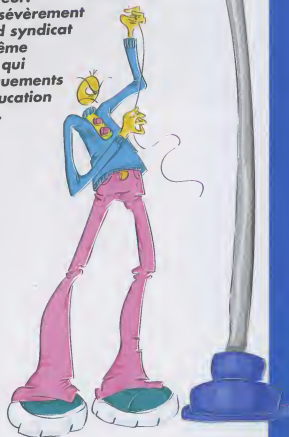
Le high-tech au service de la discipline

★ En 1965, Singapour était un modeste port de la mer de Chine. Aujourd'hui, la ville-État est l'une des grandes puissances économiques d'Asie ! Les gratte-ciel ont poussé, les avenues sont impeccables. ★ Tous les aspects de la vie quotidienne sont soigneusement réglementés. ★ La discipline commence à l'école : chaque matin, les enfants s'alignent dans la cour pour le lever du drapeau. Les professeurs vérifient que les uniformes sont irréprochables et les coupes de cheveux réglementaires. ★ Des mèches qui dépassent ? L'élève passe directement dans le bureau du principal, qui s'improvise coiffeur. Toute incartade est sévèrement punie. Le plus grand syndicat de professeurs a même concocté un logiciel qui répertorie les manquements à la discipline. L'éducation Made in Singapour, c'est aussi ça... ★



mondiale. Tous nos enfants doivent donc savoir utiliser un ordinateur pour faire face au marché de l'emploi de demain », explique M. Chanyoke Kate, du ministère de l'Éducation. Singapour veut devenir la vitrine technologique du continent asiatique. Chen, qui vient de fêter ses six ans, n'en a pas encore conscience. Assise devant son petit bureau, cette fillette haute comme trois pommes prépare pourtant le XXI^e siècle. En toute innocence.

Guylaine Idoux et Matthieu Colin
Photos : Matthieu Colin





Rencontre

Pub : l'art

La publicité ne peut plus se passer de l'informatique : retouche d'images, images de synthèse... L'ordinateur est partout. Mais la publicité existait bien avant lui. Claude Copin a vécu les deux époques. Et il semblerait que l'ordinateur ne remplace pas tout.



Vous avez vu plusieurs dizaines de films de lui. Pourtant, vous ne le connaissez pas. C'est normal. Claude Copin réalise des films publicitaires. Sa technique ? L'animation. Image après image, il fait bouger des personnages en résine, des petits robots articulés, des photos, de la pâte à modeler. Exemple : la publicité pour Ocedar. Pas une des plus récentes, où l'on voit évoluer un personnage en image de synthèse. Celle de Claude Copin date de plusieurs années. Il a créé un décor en grandeur réelle : une pièce remplie de meubles en bois. Il y a placé trois bonshommes qui font le ménage. Vous savez, ces petits mannequins en bois,

hauts de trente centimètres, utilisés par les dessinateurs pour recopier les attitudes des humains sans avoir besoin de faire poser quelqu'un.

Savoir faire avec les mains

Le film est tourné image par image. C'est un peu comme un dessin animé où l'auteur dessine chaque plan l'un après l'autre. Là, Claude Copin fait bouger un peu la scène, filme une image, refait bouger la scène, filme l'image suivante, etc. C'est long, mais le résultat est superbe. Pas besoin d'ordinateur pour cela. C'est même mieux que l'image de synthèse. Normal : il est possible de donner n'importe quelle

forme au bonhomme de synthèse. Alors, réfléchissez un peu. « Lorsque je fais bouger un objet, je suis confronté à la matière, explique Claude Copin, je ne peux faire que des choses réalistes. La matière résiste, elle m'impose ses contraintes. L'image de synthèse permet de faire n'importe quoi. Et, souvent, les auteurs font n'importe quoi. Ils tentent d'imiter la réalité. Mais ils n'ont jamais essayé de rentrer en contact direct avec le réel. Alors ils imaginent. De fait, quand ils font marcher un personnage, ça ressemble à tout sauf à un bonhomme qui marche. » Parmi les choses « réalistes » auxquelles Claude Copin a donné vie, il y a des biscuits apéritifs en plastique et Mamie Nova en pâte à modeler. A chaque fois, il s'agit de matière à faire bouger.



et la matière



La technique d'animation image par image est très longue. Mais le résultat en vaut la peine !

L'ordinateur serait-il inutile ? Pas du tout. Il sert, dans les films d'animation, à déplacer la caméra. Deux techniques différentes sont utilisées mais, à chaque fois, c'est l'ordinateur qui manipule l'objectif. Ainsi, il suffit de le programmer une fois, et il refait des dizaines de fois le même mouvement, sans jamais se tromper. Un homme n'irait pas deux fois à la même vitesse, risquerait de se prendre les pieds dans un fil... Là, rien de tout ça. Même l'image de synthèse peut être bien utilisée. Mais à une seule condition : « Il faut que les cinéastes s'intéressent à la façon dont la

matière réagit. Cela devrait faire partie de leur formation. Comment voulez-vous qu'ils imitent correctement la réalité s'ils ne la connaissent pas ? Il faut savoir faire avec les mains pour bien faire avec le clavier. »

« C'était monstrueux ! »

Claude Copin a réalisé une fois un petit film en images de synthèse. « *C'était monstrueux*, explique-t-il. J'avais l'impression de manipuler les objets avec d'immenses pincettes au bout des doigts. Et on a toujours envie de faire des choses que l'ordinateur ne peut pas faire. En fait, l'ordinateur est, pour certaines choses, beaucoup plus limité que les techniques

traditionnelles. » Il est notamment très difficile de simuler des spots lumineux avec un ordinateur. Cela prend un temps fou dès que l'on veut quelque chose d'un peu compliqué. Pourtant, il ne faudrait que quelques minutes à un éclairagiste de cinéma pour résoudre un tel problème dans la réalité. Bien sûr, il est impossible de se passer de l'ordinateur aujourd'hui pour faire des films de publicité. Mais il est stupide de ne pas réfléchir à d'autres solutions. Parfois plus rapides, souvent moins chères. Et puis, si l'on ne sait pas comment évolue un objet dans la réalité, admettez qu'il est difficile de le faire bouger comme il faut dans un monde virtuel...

Sébastien Bailly



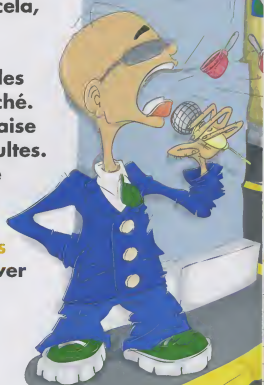
Anglais, allemand, espagnol...

■ Vos amis pouffent de rire chaque fois que vous bredouillez trois mots d'anglais ? Vous parlez l'allemand comme une vache espagnole ? Ou l'espagnol comme un bœuf allemand ? Il est donc grand temps de prendre... le taureau par les cornes. Et une fois de plus, vous pouvez compter sur votre ordinateur.

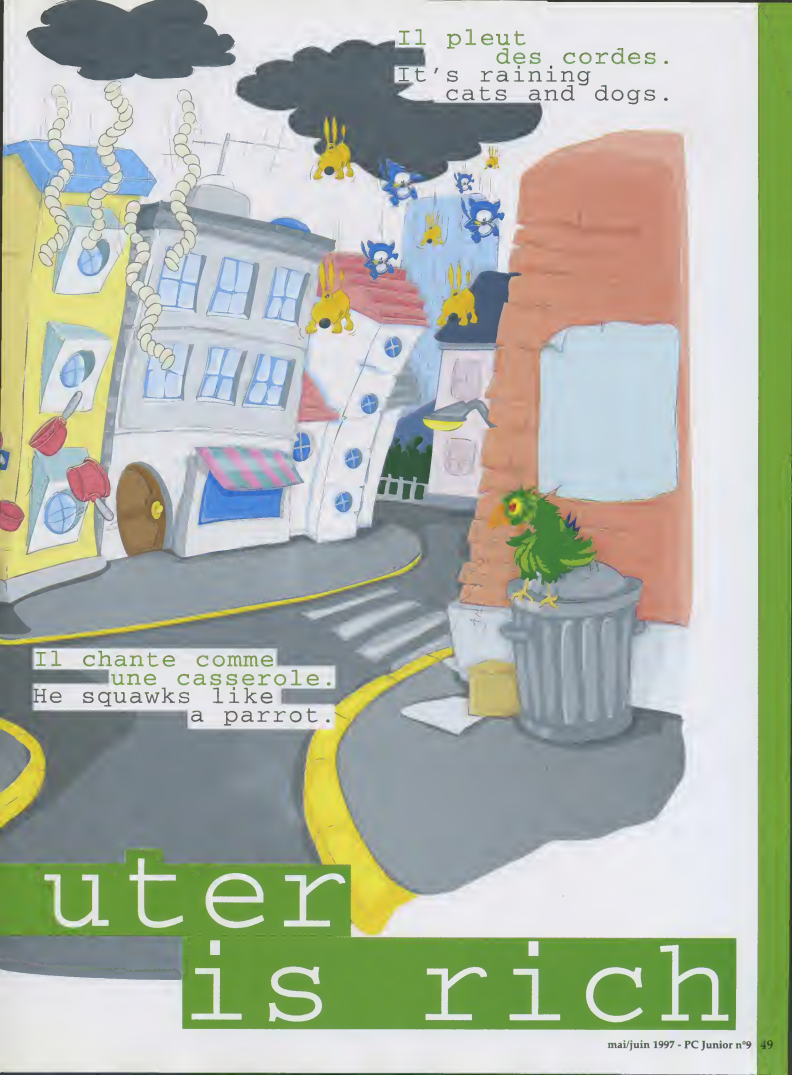
Infiniment patient et jamais moqueur, il peut vous aider à progresser efficacement. Pour cela, il suffit de le « nourrir » avec des CD-ROM adaptés à vos besoins.

Ce qui n'est pas si facile. Il existe en effet des dizaines de logiciels de langues sur le marché. En plus, certains d'entre eux sont de mauvaise qualité ou s'adressent en priorité à des adultes. Heureusement, les éditeurs ont aussi pensé à vous. On peut grosso modo diviser les logiciels en trois catégories : les **CD-ROM de soutien scolaire**, les **méthodes complètes** et les **dictionnaires**. Pour vous aider à trouver le cyber-prof de langues de vos rêves, *PC Junior* les a « disséqués » un par un. Un tour d'horizon pour faire de vous de vrais polyglottes. ☞

Par Stéphane Béchaux



your comp



Il pleut
des cordes.
It's raining
cats and dogs.

Il chante comme
une casserole.
He squawks like
a parrot.

uter
is rich

Des accompagnateurs at home

■ Les cours d'anglais sont votre bête noire ? Alors adoptez un prof et installez-le dans votre PC. Il vous guidera étroitement dans le labyrinthe des difficultés grammaticales ou lexicales. Vous pourrez ainsi progresser, réviser et reprendre confiance.

« Accompagnement scolaire », « entraînement scolaire », « complément scolaire »... Ne vous y trompez pas, ces trois formules savantes désignent toutes une seule et même catégorie de produits : les logiciels de soutien scolaire. Il s'agit de méthodes de langues qui suivent scrupuleusement les programmes du collège. Si vous n'avez rien compris, par exemple, au cours du jour



Adi Anglais : l'amusement en sus !

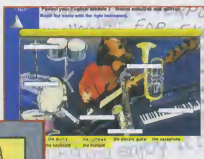
sur les « questions tags », pas d'inquiétude : vous êtes à peu près certain de trouver des exercices et des explications sur ce genre de petites bêtes dans votre CD-ROM. Ce qui ne vous dispense pas, d'ailleurs, d'écouter en classe...

Les logiciels de soutien sont donc à conseiller à tous ceux qui voient, chaque trimestre, leurs notes d'anglais plomber leurs bulletins. Mais avant de courir chez votre fournisseur habituel, prenez quand même le temps d'analyser vos problèmes. Si l'essentiel de vos difficultés réside dans la conjugaison des verbes et l'utilisation des articles, inutile de brancher l'ordinateur. Demandez plutôt à votre professeur de langues les références d'un bon livre de grammaire. Ça coûte moins cher et, avec

Il a un chat dans la gorge.
He has a frog in his throat.

Logiciels	Anglais avec Théodule	Adi Anglais	Perfect your English	Firsthand Access
Editeur	Edusoft	Coktel	Mediaconcept	Studi
Classes	6°, 5°, 4° et 3°	6°, 5°, 4° et 3°	6° / 5° et 4°	6° et 5°
Sketches et dialogues	★	★★★	★★★	★★★
Grammaire	★★★	★	★★★	non
Exercices	★★★	★★★	★★★	★★★
Corrections	★★★	★★	★★★	★★★
Lexique	★	★	★★★	non
Enregistrement de la voix	★★★	★★	★★★	★★★
Points forts	<ul style="list-style-type: none"> La qualité des leçons de grammaire et des corrections La facilité de navigation. 	<ul style="list-style-type: none"> Les sketches vidéo pour travailler l'oral. La variété des exercices. 	<ul style="list-style-type: none"> Un logiciel complet avec une très bonne grammaire. 	<ul style="list-style-type: none"> Les sketches permettent de travailler l'oral efficacement.
Points faibles	<ul style="list-style-type: none"> Les questions des exercices sont parfois mal posées. 	<ul style="list-style-type: none"> La grammaire manque de clarté. 	<ul style="list-style-type: none"> Franchement sérieux, voire triste. 	<ul style="list-style-type: none"> Réservé à ceux qui utilisent la méthode en classe.
Prix (environ)	300 F	350 F	350 F	350 F

Perfect your English et
Firsthand Access :
un peu trop
austères...



un peu de bonne volonté, vous surmonterez très vite ces petits obstacles.

En revanche, si vous patagez aussi bien dans les exercices de grammaire et de vocabulaire que dans ceux de compréhension et de prononciation, un bon CD-ROM s'avérera plus adapté qu'une simple grammaire. Il vous permettra de réviser en toute tranquillité, sans les ricanements de vos copains et copines et sans les énervements (eh oui, ça arrive !) de votre professeur.

Au niveau du contenu, les bons CD-ROM proposent tous le même genre d'activités. C'est-à-dire des sketches ou des dialogues, des leçons et des exercices et une fonction d'enregistrement et d'écoute. Cette dernière est particulièrement intéressante pour améliorer son accent. Vous pouvez en effet vous enregistrer puis écouter votre prononciation et la comparer à celle du logiciel. A condition, cependant, de posséder un microphone... Plutôt bien remplis, ces CD-ROM ne tombent heureusement pas dans le piège du fourre-tout.

Demandez le programme !

Au contraire, on s'y repère très bien. Ils s'efforcent en effet de suivre fidèlement les cours que votre professeur dispense en classe, depuis la 6^e jusqu'à la 3^e, et vous évitent ainsi de perdre des heures à rechercher l'exercice ou l'explication dont vous avez besoin. Les petits curieux qui, eux, souhaitent prendre de l'avance sur le programme de l'année prochaine en seront pour leurs frais : ils trouveront ces logiciels un peu trop « dirigés » pour leur soif de découverte. Du côté de la forme, en revanche, les CD-ROM se distinguent les uns des autres. Certains sont

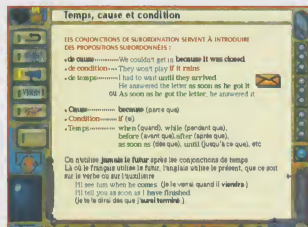
franchement sérieux. C'est le cas de *Perfect your English* ! et de *Firsthand Access*. Ce dernier est d'ailleurs directement adapté d'un manuel de langues utilisé en classe. Si vous pratiquez cette méthode au collège, vous serez donc particulièrement familiarisé avec les personnages et les sketches. Un atout intéressant si votre manuel scolaire ne vous donne pas, justement, des boutons !

Ceux qui manquent de motivation pour les langues feraient bien d'aller voir plutôt du côté de *Théodule* et de *Adi*. Ces deux cyber-profs, rigolos et sympathiques, vous proposent en effet de progresser en vous amusant. Les exercices sont entrecoupés de petites animations (un peu répétitives, à la longue) et des jeux vous permettent de souffler entre deux leçons. Mais ne vous emballez pas trop vite ! Ces interfaces un peu délirantes ne vous dispenseront en aucun cas de travailler. Car il n'y a pas de miracle : aucun CD-ROM ne permet de devenir bilingue en se tournant les pouces... ☹

Astuce

Vous avez probablement sur vos étagères des CD-ROM qui parlent plusieurs langues. Sans même le savoir ! Ces logiciels – notamment les jeux – vous demandent, lors de leur installation, de préciser votre nationalité ou votre langue. Logiquement, vous indiquez toujours le français, sans même y réfléchir. Mais rien ne vous empêche de sélectionner une autre langue. Vous pourrez ainsi jouer avec vos CD-ROM préférés en anglais, allemand ou espagnol.

Une bonne façon d'apprendre du vocabulaire ou de travailler son accent tout en s'amusant. Et si vos parents hurlent parce que vous jouez sur l'ordinateur depuis des heures, vous pourrez toujours répondre : « Mais, je travaille ! »...



Anglais avec Théodule.

Parlez en toute liberté

■ Les langues vous passionnent et vous souhaitez progresser à votre rythme. Voici une sélection de logiciels qui permettent de travailler selon ses envies et ses besoins. Certains s'attaquent à tous les sujets, d'autres se contentent de proposer du vocabulaire ou des exercices de prononciation.

Amoureux de Goethe, Shakespeare ou Cervantès... à vos PC ! Les méthodes de langues ne sont, en effet, pas uniquement réservées à ceux qui connaissent des difficultés d'apprentissage. Les curieux, les passionnés et les bons élèves peuvent eux aussi trouver leur bonheur sur CD-ROM. Un bonheur qui ne se décline pas seulement en anglais. Il existe des méthodes électroniques pour apprendre l'italien, le russe et même le chinois. Mais restez modeste, commencez donc par l'allemand ou l'espagnol !

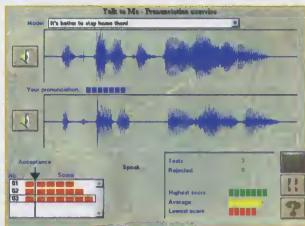
Les méthodes complètes ont l'avantage d'offrir plus de souplesse que les logiciels de soutien scolaire.

Leur contenu ne se limite pas aux programmes du collège puisqu'elles s'adressent aussi aux adultes. Elles permettent de réviser ses bases, de travailler sa prononciation ou de découvrir, à son gré, des règles grammaticales et du vocabulaire.

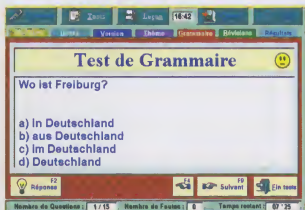
En échange, cette plus grande liberté vous oblige à vous prendre davantage par la main. Non motivés s'abstenir...

Pour les amateurs d'anglais, la collection *English + de* d'Emme est une vraie réussite. Le coffret de deux CD-ROM (niveau débutant) propose

Quand les poules auront des dents.



Talk to Me idéal pour améliorer son accent



Multimedia Lehrer

un nombre très varié d'exercices et d'activités : documents sonores, jeux, grammaire, entraînement à la prononciation, rédaction de lettres... Seul regret, l'interface est un peu simpliste. Pour les germanophiles, la collection *Multimedia Lehrer* n'est pas mal non plus. Le premier niveau, à conseiller à de vrais débutants, permet d'acquérir les bases pour se débrouiller en Allemagne. Très classique mais efficace, cette méthode a hélas oublié de soigner son interface. Et

Logiciels	Multimedia Lehrer
Éditeur	Commet
Langue	
Leçons	
Grammaire	
Exercices	
Corrections	
Lexique	non
Enregistrement de la voix	
Points forts	Méthode rigoureuse pour apprendre seul.
Points faibles	Il manque une véritable grammaire (les points de grammaire sont disséminés dans les leçons).
Prix (environ)	350 F

When pigs have wings.



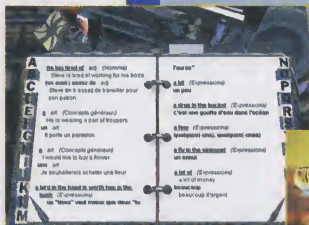
franchement, ce n'est pas joli
joli. A noter que cette collection existe aussi
en anglais (*Multimedia Teacher*).
Et les jeunes amoureux de l'Espagne, dans tout ça ?
Malheureusement pour eux, ils n'ont rien à se mettre
sous la dent du côté des méthodes complètes. Ils
sont, en revanche, mieux servis
du côté des CD-ROM de recon-
naissance vocale et des diction-
naires illustrés. Manque de
chance, la grande majorité de
ces logiciels est décevante, quelle
que soit la langue. Certains sont
vieillots, d'autres bâclés ou fort
chers pour ce qu'ils contiennent.
Trois CD-ROM de vocabulaire à
petit prix méritent quand même
votre attention. Le premier, édité
par Softkey, est un dictionnaire
multilingue thématique. Avec lui,
vous apprendrez à dire « grenouille » en anglais
(*frog*), espagnol (*rana*) et allemand (*Frosch*). Les
deux autres, *Vocabulaire Anglais* et *Vocabulaire
Allemand*, contiennent chacun plus de 5 000 termes
de la vie courante. Ils sont plutôt bien conçus pour
étayer son vocabulaire et s'entraîner.

Dialoguez avec votre PC

Enfin, pour travailler son accent, la méthode *Talk
to Me* est aujourd'hui ce qui se fait de mieux. Cette
collection existe en anglais, en allemand et en



English +,
c'est plus
de jeux,
plus de
docs.
le top,
quoi !



Vocabulaire Anglais renferme
environ 5 000 mots de la vie
courante.



Dictionnaire multilingue.

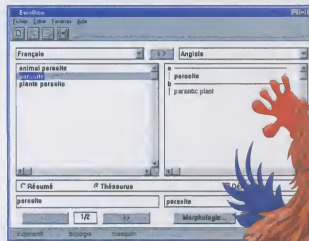
espagnol. Il s'agit de cours
de conversation entre l'or-
dinateur et... vous-même !
Vous choisissez pour cela
un thème puis vous par-
lez (avec un micro) à la machine qui réagit en
fonction de vos réponses. Vous pouvez régler le
niveau de compréhension du CD-ROM, visualiser
votre prononciation et la comparer à celle de l'or-
dinateur. Pour s'avérer efficace, cette chouette
méthode demande toutefois de bonnes notions
dans la langue choisie. ☐

Dictionnaire multilingue	Talk to Me	Vocabulaire Anglais (ou Allemand)	English+
Softkey	Auralog	Micro Application	Emme
non	non	★	★ ★ ★ ★
non	non	non	★ ★ ★ ★
★ ★	★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★
★	★ ★ ★	★ ★ ★	★
★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★	non
★	★ ★ ★	non	★ ★ ★ ★
☐ Du vocabulaire courant en trois langues ; le prix.	☐ La visualisation de son accent et la reconnaissance vocale.	☐ Bien conçu pour étoffer largement son vocabulaire.	☐ Vraiment complet.
☐ Nombre de mots assez limité.	☐ Nombre d'expressions limité.	☐ Impossible de s'enregistrer.	☐ Il manque un lexique de tous les mots utilisés.
100 F	500 F	100 F	500 F

Dico, mon bon dico

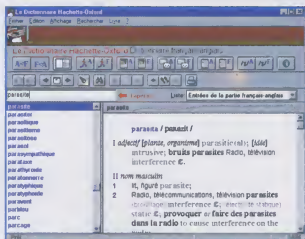
■ Impossible de parler des langues sans évoquer les dictionnaires électroniques. Leurs possibilités sont vraiment étonnantes et, en plus, ils vous suivront pendant toutes vos études.

C'est fou ce qu'on peut mettre sur une toute petite gallette de plastique ! Les dictionnaires bilingues français/anglais Collins (French Dictionary) et Oxford renferment chacun plus de 500 000 traductions... Pas d'inquiétude, vous n'êtes donc pas près de les apprendre par cœur. Quant aux dictionnaires élec-



EuroDico Compact.

troniques français/espagnol et français/allemand, ne les cherchez pas, ils n'existent pas... en dessous de mille francs tout au moins. Pour traduire ou Cervantès, vous êtes donc obligé d'opter pour une version multilingue. Acheter un dictionnaire sur CD-ROM ne comporte pas grand risque. Les logiciels sont en effet des adaptations fidèles des versions papier, qui ont largement fait leur preuve. Mais pourquoi donc, alors, s'équiper d'un dictionnaire électronique ? Tout bêtement parce que les recherches sont bien plus rapides et bien plus poussées avec



Dictionnaire Oxford, l'élú de la rédaction.

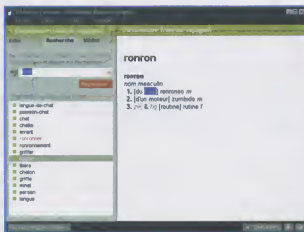
un ordinateur. Il suffit de taper un mot au clavier pour obtenir immédiatement ses différentes traductions, les expressions dans lesquelles il apparaît, ses synonymes...

Au début, vous aurez peut-être un peu de mal à utiliser les moteurs de recherche. La meilleure solution consiste alors à tâtonner un peu pour comprendre la logique du logiciel. Ensuite, ça va tout seul. En quelques secondes, vous savez dénicher n'importe quelle traduction. Exemple : « *It's raining cats and dogs* », qui signifie littéralement

« Il pleut des chats et des chiens ». Un peu bizarre, non ? Avant d'appeler la SPA, utilisez les modules de recherche des dictionnaires Collins ou Oxford. Vous découvrirez alors très facilement que cette expression anglaise est l'équivalent de notre « Il pleut des cordes » !

Les deux CD-ROM se différencient finalement par leur prix et quelques points de détails. Le Collins propose les conjugaisons complètes de tous les verbes français. Il dispose aussi d'une fonction hypertexte très performante qui permet

Logiciels	Collins French Dictionary	Bibliorom
Editeur	Harper Collins	Larousse
Langues	FR	FR, EN, ES
Navigaison	★★★★	★★★
Recherche	★★★★	★★★
Richesse du contenu	300 000 mots et expressions. 550 000 traductions.	120 000 traductions par langue.
Prix (environ)	700 F	1000 F

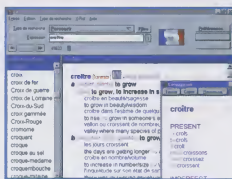


Bibliorum : six dictionnaires d'un coup !

d'afficher la traduction de n'importe quel mot d'un double clic droit. Le dictionnaire Oxford offre, quant à lui, des notes grammaticales et quelques petits gadgets appréciables : un mini-atlas, des modèles de lettres ou de petites annonces. C'est notre coup de cœur.

Ronron et poisson-chat

Dans la catégorie des petits prix, Softissimo propose aussi un dictionnaire français/anglais. *EuroDico Compact bilingue*, c'est son nom, est malheureusement beaucoup moins riche que les deux autres. Son gros défaut ? Il se contente d'afficher des listes de traductions possibles sans jamais fournir d'exemples d'utilisation. Et comme son moteur de recherche est simplifié à l'extrême, il n'apporte pas grand-chose par rapport à un bon dico papier. En revanche, la version multilingue du même dictionnaire se révèle beaucoup plus intéressante. Le fonctionnement reste le même mais le contenu s'enrichit de dictionnaires



Collins French Dictionary.

allemand, espagnol, italien et néerlandais. Le CD-ROM, qui permet de passer d'une langue à l'autre en toute simplicité, constitue alors un dictionnaire européen tout à fait acceptable vu son prix. Dommage qu'il soit si austère !

Enfin, si vous avez des sous de côté, le *Bibliorum* Larousse représente toujours un ouvrage de référence assez impressionnant. Il contient non seulement trois dictionnaires bilingues (français/anglais, français/allemand et français/espagnol) mais aussi un *Petit Larousse*, un dictionnaire des citations et un *Thésaurus*. Ses dictionnaires de langues sont de bonne qualité et les recherches sont très faciles. Si vous tapez

« chat », par exemple, le logiciel vous propose immédiatement tous les mots ou expressions qui s'y rapportent : angora, ronron, poisson-chat ou lièvre... ■

Cyber-correcteur

Sous Word, votre PC est bilingue français et anglais. Lorsque vous écrivez une lettre à votre correspondant britannique, vous pouvez ainsi demander à votre ordinateur de vous signaler automatiquement vos fautes d'orthographe. Pour cela, choisissez Outils dans la barre des menus puis Langue... dans la liste déroulante. Sélectionnez ensuite Anglais (GB) et cliquez sur OK. Voilà, c'est tout ! Dorénavant, le logiciel soulignera en rouge vos fautes de frappe et d'orthographe.

Dictionnaire Oxford Hachette	EuroDico Compact bilingue Softissimo	EuroDico Compact multilingue Softissimo
★★★★★	★★★★	★★★★★
350 000 mots et expressions.	50 000 mots.	50 000 mots par langue.
530 000 traductions.		
500 F	300 F	500 F

Un super-album sur PC

La photo numérique, vous connaissez ? C'est tout simplement l'alliance de la photo et du PC. Ça permet de faire des tas de choses sympas, et en plus c'est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît.

➤ Alors, si vous vous y mettiez ?

par Laurence Théry

Désormais, les photographies ne s'entassent plus obligatoirement dans des boîtes à chausures en attendant d'être classées dans des albums. Elles peuvent aussi s'entasser... sur le disque dur de votre PC ! Mais attention, on ne « récupère » pas ses photos sur son PC juste pour les ranger. Grâce au PC, on peut faire des tas de choses avec quelques photographies... Par exemple, organiser des séances de diaporama sur fond musical et avec effets spéciaux pour les enchaînements. A faire pâlir d'envie le projecteur de diapos ! On peut aussi retoucher les photos (pour améliorer son bronzage... ou pour voir comment l'oncle Gérard serait avec une grande barbe). On peut encore réaliser soi-même ses invitations et faire-part personnalisés avec des photos de familles. Bref, la photo sur PC, ça fait rêver...

Mais comment passer du « souriez... clic ! c'est dans la boîte » à un fichier que le micro-ordinateur va reconnaître ? Il y a plusieurs méthodes. Suivez le guide.

Le scanner, un outil pour numériser

Si vos photos sont déjà sur papier, il est nécessaire de les « traduire » dans un langage que le PC va comprendre. Et comme il ne sait manipuler que des chiffres, il faut « numériser » la photo. Le scanner est fait pour ça. Cet appareil futé scrute la photo point par point et code chacun de ces points sous forme d'une suite de chiffres. Le tout est rassemblé dans un fichier : et voilà une photo numérique ! Pour réussir cette opération, il existe plusieurs types de scanners. Le scanner « à plat », tout d'abord,



Scanner
à main Primax
et ci-dessous
scanner motorisé



photos



se présente sous la forme d'un gros boîtier compact, sous un volet de protection, une vitre. Exactement comme un photocopieur (en plus petit, rassurez-vous). Mais il n'y a pas de tableau de commande sur un scanner : tout se passe depuis le PC. Une fois la photo placée sur la vitre, il suffit de lancer un logiciel spécial qui commande le scanner et la photo est transformée en fichier.

Les scanners « à plat » permettent de numériser des documents bien plus grands qu'une simple photographie standard. Ils servent donc à beaucoup d'autres

choses (numériser du texte, une page de livre ou de magazine, cela ne leur fait pas peur), mais sont aussi les plus chers. Lorsque l'on dispose d'un budget un peu limité, mieux vaut choisir un scanner « à défilement ». Celui-là se présente comme un télécopieur : on glisse le document dans une petite fente et hop ! le voilà avalé. Ce type de scanner est moins cher, moins encombrant et pour des photos, il est parfait. Enfin, certains constructeurs proposent des scanners « à main ». Ces derniers n'avalent pas le papier : il faut les faire glisser sur le document à numériser. Facile à dire, mais beaucoup moins à réaliser ! Il faut aller bien droit, doucement et surtout sans accélérer

➤ Mais que signifie ppp ?

Les scanners donnent une résolution en ppp et, pour les appareils photos numériques ou encore les fichiers numériques sur disquette, on parle en nombre de points. Comment s'y retrouver ? Eh bien, en révisant la règle de 3 ! Le ppp est l'abréviation de « points par pouce ». Son équivalent anglais est DPI (Dot Per Inch).

Donc 100 ppp font 100 points pour 2,54 cm (1 pouce = 2,54 cm). Or, une photographie standard est habituellement tirée sur un papier de 15 cm sur 10 cm. Numérisée en 150 ppp, elle donnera un fichier de $(15 \times 150 = 2,25)$ points par $(10 \times 150 = 1,5)$. Soit 885x590 points. Donc un peu plus que les 640x480 des bons appareils photos numériques familiaux ou que le fichier sur disquette. Si vous numérisez en 100 ppp, cela ne fait plus que 590x393... Mais ça, vous aviez déjà calculé, non ?



ou ralentir, sous peine de voir un résultat entièrement déformé. Bref, ce n'est pas l'idéal... Pour vous aider, certains constructeurs ont motorisé leur scanner à main : on le pose, et le voilà qui se déplace tout seul sur le document.

Choisir son scanner et l'utiliser...

Quelle que soit sa technologie, un scanner est caractérisé par sa résolution. C'est-à-dire le nombre de points distincts qu'il est capable

Scanner
Snapscan
Agfa



de reconnaître sur le document original. Plus ces points seront serrés, plus la qualité de la numérisation sera bonne... mais plus le scanner sera cher et le fichier obtenu sera gros. Voire énorme ! Alors soyez raisonnable : un



Scanner
Kodak SnapShot 1

scanner capable de numériser en 300 ppp (points par pouce) est largement suffisant pour un usage personnel.

Pour choisir un scanner, il faut aussi faire très attention à l'interface. Autrement dit, à la façon dont on va le connecter au PC. Trois solutions sont possibles. Soit le scanner est relié à une carte fournie par le constructeur et il faut l'installer dans son PC. Pas simple... Soit le scanner est équipé d'un port SCSI, c'est-à-dire que votre PC doit, lui, disposer d'un contrôleur SCSI. A vous de vérifier, mais très peu de PC disposent d'un port SCSI en standard. Soit, enfin, le scanner se relie au port parallèle (le port de l'imprimante) : c'est le plus facile à installer ! Et surtout, si vous hésitez entre plusieurs modèles, pensez à vérifier les logiciels livrés avec le scanner. Un logiciel de retouche d'images est souvent offert : il est

indispensable pour « trafiquer » (allez, on va dire améliorer) une photo...

Pour simplifier votre choix, un dernier conseil. Si vraiment votre scanner ne vous servira qu'à numériser des photos, alors choisissez un spécialiste : le SnapShot 1 de Kodak. Ce petit scanner peu encombrant numérise des photos de 10 cm de largeur maxi, sur une longueur qui peut aller jusqu'à 29 cm. Vous ne renoncerez donc pas aux photos de vos vedettes préférées dans les magazines ! En plus, sa résolution est excellente : il numérise une photo en 1 200 x 800 points. Enfin, il est livré avec des logiciels sympas et son prix est plus que raisonnable : moins de 1 500 F TTC.

Ça y est, vous êtes équipé d'un scanner ? Stop ! Lisez ces quelques conseils avant de numériser toutes les photos de famille... Tout d'abord, choisissez bien la



résolution ! Trop élevée, elle donne des fichiers énormes qui vont envahir votre disque dur en un clin d'œil. Trop basse, elle nuit à la qualité de la photo. En fait, pour un affichage à l'écran et des sorties sur l'imprimante couleur, numériser en 100 ppp à 150 ppp est tout à fait suffisant. Laissez donc les hautes résolutions aux professionnels de l'image !

Autre précaution indispensable : bien choisir le format de fichier. Différents codages (c'est-à-dire différents formats de fichiers) sont possibles pour une même photo numérisée. Et tous ne sont pas équivalents : certains produisent des fichiers plus volumineux (pour une même résolution), d'autres sont plus compacts mais dégradent un peu l'image. Choisissez de préférence du « JPEG » (fichier portant une extension .JPG) : c'est peu encombrant et de bonne qualité, donc idéal pour le stockage. Mais certains formats sont à éviter... (lire à ce sujet l'encadré sur la jungle des formats page 63).

L'appareil photo numérique complique du PC

Un scanner, c'est sympa pour récupérer des photos déjà prises. Mais pour les photos que vous allez bientôt prendre, il y a plus simple : l'appareil photo numérique. S'il ressemble comme deux gouttes d'eau à un appareil standard, ne vous

Créez votre album photo sur PC

Stocker ses photos préférées sur le PC, c'est bien. Mais être obligé d'ouvrir les fichiers un à un avec un logiciel de dessin pour les voir, c'est contraignant. Heureusement, il existe des logiciels qui organisent les photos, en les réunissant par « albums ». Ils apparaissent sous forme d'une vignette et, d'un clic, vous contemplez vos images en plein écran. Il y a mieux encore : le dernier-né de la catégorie, le logiciel très justement baptisé Album. Avec lui, vous créez des albums qui ressemblent, à s'y méprendre, aux traditionnels albums papier. Vous feuilletez les pages sur lesquelles, par un simple traîner/déplacer, vous avez « collé » vos photos à votre gré. Résultat impeccable garanti ! Mieux encore, vous pouvez ajouter des commentaires, des mots-clés pour retrouver vos photos, et même des bruitages que vous avez enregistrés. Album sait aussi faire des diaporamas qui, stockés sur disquette, sont lisibles par tout utilisateur de PC. Album est édité par Media Octets et coûte moins de 250 F.



Enregistrez vos commentaires avec le logiciel Album.

➤ Imprimez vos photos numériques

Les photos sur PC, c'est bien. Mais les photos, c'est bien aussi dans le portefeuille ou dans un cadre. Bref, sur papier pour pouvoir les montrer aux copains. Alors, il faut les imprimer... Une bonne imprimante jet d'encre couleur permet d'obtenir des résultats tout à fait honorables. Certains modèles (la BJC 4200 de Canon, la Stylus Color 500 d'Epson, la 600C de Hewlett Packard ou encore la 2050 de Lexmark) revendiquent même une « qualité photo ». Attention ! pour obtenir les meilleurs résultats, il est préférable d'acheter du papier spécial, certes un peu plus cher, mais qui donnera des photos très jolies. Toutes ces imprimantes coûtent environ 2 000 F, mais le prix de revient du tirage (en tenant compte du papier spécial et du prix des cartouches d'encre de couleur) oscille entre 4 F et 5 F. Des imprimantes spécialisées ont aussi fait leur apparition. La CP-D1E de Mitsubishi ou la NC3 de Fuji se limitent au format 10x15 cm. Attention ! elles réclament un papier spécial, si bien que le tirage revient là encore à 4 F ou 5 F environ. Mais ces machines spécialisées coûtent entre 3 500 F et 4 000 F. Et elles représentent une grosse dépense, surtout pour n'imprimer que des photos.

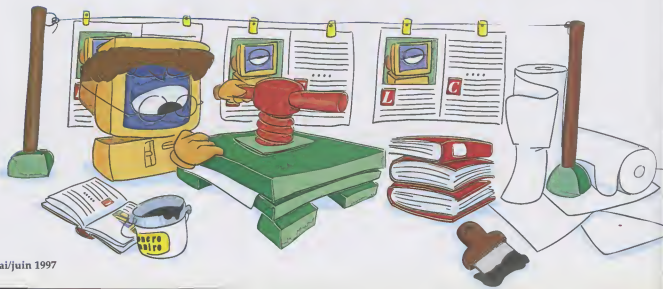
Appareil photo numérique
DKC - IOT de Sony



y trompez pas. Cet engin très spécial n'utilise pas de pellicule ! Les photos qu'il prend, il les stocke directement dans une mémoire (une disquette, une carte mémoire PCMCIA ou une mémoire interne)... dans un langage que le PC va comprendre. Il suffit ensuite de relier l'appareil au PC avec un câble pour récupérer les clichés.

L'appareil photo numérique vous semble sans doute idéal ? Hélas, on ne vous a pas encore tout dit. Il a malheureusement un petit défaut. Soit il est d'un prix raisonnable, mais d'une qualité moyenne. Soit il est d'une qualité excellente... mais d'un prix franchement inabordable (un matériel très haut de gamme dépasse sans peine les 10 000 F !).

Les modèles « familiaux » offrent en effet une résolution de 320x240 points pour les plus « modestes », et jusqu'à 640x480 points pour les meilleurs dans cette gamme. Evidemment, cela fait une grosse différence. Attention, l'option la plus basse est juste suffisante pour vos photos de vacances, si vous voulez réaliser de petites invitations sympas. Mais pas question d'imprimer les clichés dans un format supérieur à celui d'une photographie standard, le résultat serait alors très décevant. Cependant, si l'appareil atteint 640x480 points,



Appareil
photo
numérique
«Photo 307
d'Agfa :
un petit
stupide...

Le photo-CD : l'album numérique

Si vous êtes équipé d'un bon appareil photo traditionnel, il reste pourtant une solution sûre et fiable pour disposer de clichés numériques sans même passer par le tirage papier. Il suffit de demander à votre photographe de transférer vos photos sur un photo-CD. Équipé d'un matériel haut de gamme, il numérise directement vos clichés à partir du négatif et rangera les fichiers sur un disque ressemblant - à s'y méprendre - à un CD-ROM.

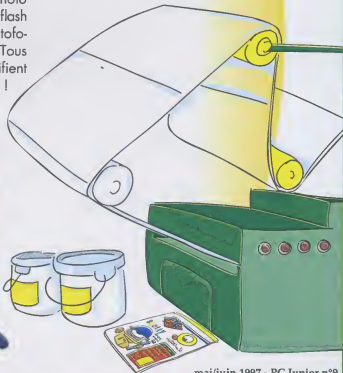
En une semaine, et pour 3,50 F à 4 F par photo, le laboratoire place vos prises de vues favorites sur CD. Il faut en plus compter 50 F environ pour le disque vierge, sur lequel vous pourrez ranger une centaine de clichés (en plusieurs fois bien sûr : il suffit de rapporter le photo-CD avec la pellicule à développer suivante). Mais la qualité est cette fois vraiment irréprochable (si vos photos sont

c'est tout de même mieux.

Les appareils photos numériques « familiaux » sont de plus en plus nombreux : Kodak, Agfa, Sony, Epson ou encore Casio, entre autres, en proposent. Dans une tranche de prix allant de 2 000 F à 6 000 F, les modèles disponibles sont très différents. Certains, par exemple, sont équipés d'un petit écran couleur à cristaux liquides sur lequel on peut voir immédiatement le cliché ! D'autres sont « autofocus ». Certains stockent leur photos sur des cartes mémoires, ce qui permet de prendre les vues sans compter : il suffit d'emporter une ou deux cartes mémoires en guise de « pellicule ». (Attention toutefois, ces cartes mémoires sont peut-être

inusables, mais elles sont aussi très chères.) Certains enfin peuvent se connecter directement au téléviseur : vous pouvez ainsi visualiser vos photos immédiatement sur l'écran de la télé...

Pour faire votre choix, vérifiez impérativement la simplicité d'utilisation, le nombre de photos que peut stocker l'appareil et la résolution. Mieux vaut économiser quelques mois d'argent de poche pour s'offrir un appareil atteignant une résolution de 640x480. Ensuite, selon votre budget et comme pour un appareil photo « normal », la présence d'un flash anti-yeux rouges et d'un autofocus sont bien appréciés. Tous ces petits raffinements simplifient bien la vie du photographe !



réussies, bien sûr !). La résolution des photos peut en effet dépasser 2000x3000 points. Rassurez-vous, vous pourrez utiliser ensuite le cliché en une résolution inférieure pour ne pas saturer la mémoire du PC ! Mais qui peut le plus peut le moins, et conserver ses photos préférées sur un support quasi indélébile avec une telle qualité, c'est plutôt réconfortant, non ? Toutefois, faites bien vos comptes. Transférer 24 poses d'une pellicule sur un photo-CD vous oblige à débours-
ser environ 140 F.

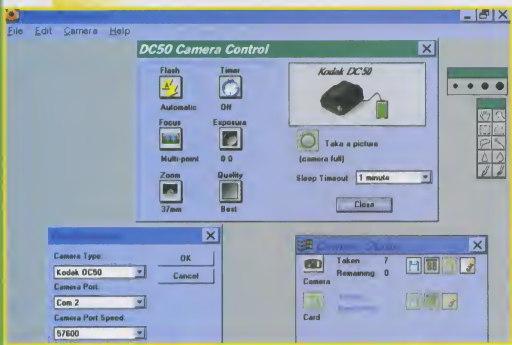
Pensez aussi à bien préparer le transfert de vos clichés sur un photo-CD. Quand vous confiez une pellicule développée (ou des diapos) à votre photographe, vous précisez les numéros des clichés à transférer et ils seront rangés dans l'ordre que vous souhaitez ! En outre, on vous livrera avec le disque un petit « index », sur lequel les photos apparaîtront au format timbre poste, avec le numéro qui leur a été attribué. Cela permet ainsi de les retrouver rapidement.

Photo-Works.
Le logiciel spécifique à Extra Film, permet de classer vos photos.

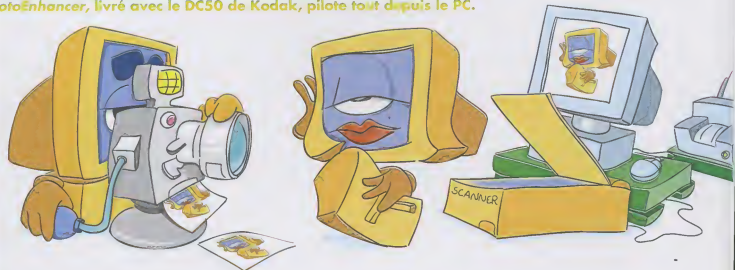


Vos photos sur disquette : mieux que la pellicule ?

Il y a encore une autre façon de disposer de photos numériques : demander à ce qu'on les numérise pour vous ! Un laboratoire de développement par correspondance - Extra Film (*) - propose ce service depuis environ un an. Vous envoyez votre pellicule et sous huit jours, vous recevez son développement, deux tirages papier de chaque cliché, une nouvelle pellicule... et vos photos sur disquette ! La première fois, on vous offre même un logiciel pour classer et retoucher les photos. Ce « cadeau » est de toute façon indispensable, puisque les fichiers



PhotoEnhancer, livré avec le DC50 de Kodak, pilote tout depuis le PC.





➤ La jungle des formats de fichier

Incroyable ! Certains logiciels de retouche d'image proposent d'enregistrer votre photo dans une quinzaine de formats différents. Difficile de s'y retrouver, car chacun a ses avantages et ses inconvénients... alors suivez le guide.

Les fichiers BMP ont un gros atout : ils sont reconnus par tous les logiciels, ou presque. Mais attention, ils sont E-NOR-MES ! De quoi vous remplir un disque en un clin d'œil. Alors évitons le BMP...

Le TIFF, quant à lui, est d'une taille un peu plus modeste, car il utilise une légère compression. Hélas, il existe de nombreuses versions de TIFF. Et un fichier baptisé « TIFF » par un logiciel ne sera pas toujours lisible par un autre logiciel. Dangereux et vite ennuyeux ! Alors évitons aussi le TIFF...

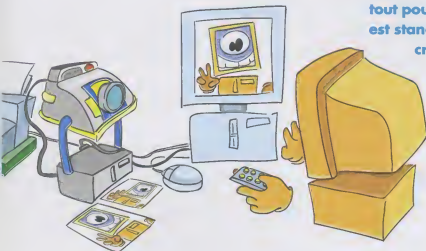
Viennent ensuite des formats qui compressent beaucoup plus l'image. **Le GIF** produit de petits fichiers, faciles à stocker et reconnus par tous... Mais le GIF ne supporte que 256 couleurs. Et franchement c'est peu pour un portrait, par exemple. Alors oublions aussi le GIF !

De son côté, le **JPEG** (qui crée des fichiers .JPG) propose un taux de compression variable. Attention, une compression très forte dégrade l'image, qui perd peu à peu des détails. C'est-à-dire que si vous choisissez un fichier vraiment petit, l'image sera moins belle. Mais jusqu'à une compression de 1 pour 20, le résultat est franchement très bon, surtout pour un usage non professionnel. En plus JPEG est standard : pas de problème de compatibilité à craindre. Décidément, JPEG semble l'idéal !

Enfin le **WI**, un format plus récent, allie qualité et compression... Mais comme il est plus « jeune », il n'est pas reconnu par tous les logiciels, en particulier si vous utilisez des sharewares. Alors, attendez un peu avant de le choisir... et restez au JPG pour le moment.

que vous allez recevoir sont dans un format propriétaire, que seul le logiciel sait lire. Il est heureusement possible, toujours avec ce logiciel, de convertir les fichiers dans un autre format (TIF ou JPG en particulier). Côté résolution, les fichiers sont en 480x640 points. C'est l'équivalent de ce que réalise un appareil photo numérique familial, ou à peu près ce que vous obtiendrez avec une numérisation en 100 ppp. Le transfert sur disquette est un bon moyen d'aborder la photographie numérique sans réaliser de grosses dépenses. Le prix est en effet raisonnable pour débiter : comptez 49 F de supplément pour retrouver vos photos sur disquette (le tarif pour le développement et le tirage d'une pellicule 24 poses étant de 100 F environ). Un dernier petit conseil : utilisez plutôt des pellicules 36 poses. Le prix du passage sur disquette est forfaitaire, quel que soit le nombre de photos !

(*) **Extra Film : 03 20 41 77 89.**



Pour toi, la collection complète de PC JUNIOR



Pour collectionner
une mine d'informations et t'éclater
avec ton PC,
commande vite les numéros
que tu n'as pas encore.

Pour ranger toute ta collection,
commande les reliures

49 F seulement la reliure
prévue pour 11 n°

- N°1 : 6 PC Plaisir
N°2 : inventez des histoires multimédia
N°3 : Dessinez sans soucis
N°4 : Le PC Prof
N°5 : Musique !
N°6 : 50 CD-Rom indispensables
N°7 : Les meilleurs logiciels
N°8 : Toy Story



Indispensables pour
conserv vos revues
**Existent en
3 couleurs**

Bon de commande à retourner, accompagné de votre règlement à :
PC Junior - anciens numéros - 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

K09

Bon de commande

Qté Prix total

Reliure rouge (49F + frais de port*)

Reliure grise (49F + frais de port*)

Reliure bleue (49F + frais de port*)

*21 F de frais de port pour 1 reliure / 28 F pour 2 ou 3 reliures / 33 F pour 4 reliures et plus

TOTAL RELIURES TTC

Anciens numéros (35F) N°

Qté Prix total

N°-

N°-

N°-

Frais de port : 10 F par revue

TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

Nom :

Prénom :

Année de naissance :

Adresse :

Tél :

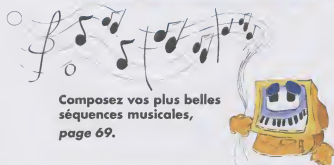
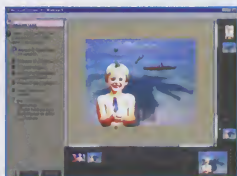
Code Postal : Ville :

Pays :

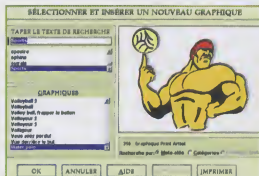
C'est facile !

Sommaire

Quelques
clics
astucieux
pour
épater la
galerie !
page 67



Composez vos plus belles
séquences musicales,
page 69.



Des cartes de visite... pour vous aussi !
page 83.



Votre budget... sous haute surveillance,
page 85.

66 Le lexique

Tous les mots que vous ne comprenez pas dans
PC Junior.

67 Souvenir des Caraïbes !

Avec *Picture It*, réalisez un photomontage à faire pâlir
d'envie vos amis.

69 Composez vos propres musiques grâce au Midi

Tout ce qu'il faut savoir pour entrer dans le monde
décapant de la musique assistée par ordinateur.

71 Donnez du caractère à vos écrits

Comment fabrique-t-on des polices ? Quel caractère pour
écrire quoi ? Le rendez-vous des petits curieux.

73 Tout, tout pour ma souris

Dressez votre mulot (pardon, votre souris !) pour qu'il
vous réponde au doigt et à l'œil.

75 Les effets spéciaux de Paint Shop Pro 4

Découvrez les multiples possibilités de *Paint Shop Pro* et
personnalisez vos cartes d'invitation.

77 Devenez un pro du journalisme

Finis les bidouillages ! Avec *Works 4.0*, réalisez votre
journal dans les règles de l'art...

81 Cours de maths avec Word

... c'est désormais possible avec *l'Éditeur d'équations*.

83 Vos cartes de visite

Laissez vos coordonnées à vos amis... en toute simplicité.

85 Un sou est un sou

Gérez au mieux votre argent de poche grâce à *Excel 95*.

91 Batterie Basic !

Vous rêviez de posséder une batterie ? Programmez-la en
Visual Basic. C'est simple, c'est virtuel... et ça marche !

Le lexique

*Parfois, certains petits mots empêchent de comprendre un long discours.
Pour éviter de rester à la traîne à cause d'un terme incompréhensible,
consultez ce petit lexique de l'informatique.*



Ascenseur

Barre placée sur le côté droit d'une fenêtre. On peut y faire glisser un petit carré pour se placer de haut en bas et de bas en haut dans la fenêtre.



Boîte de dialogue

Fenêtre qui s'ouvre à l'écran lorsque vous exécutez une commande dans un logiciel. Elle sert à communiquer ou à demander des informations.



Configuration

Ensemble des éléments d'un système informatique, c'est-à-dire ce qu'il y a dans votre micro-ordinateur et ce qui y est raccordé.

Curseur

Marque sur l'écran (généralement clignotante) qui indique l'emplacement où s'affichera la prochaine frappe clavier. C'est aussi la représentation (souvent une flèche) du curseur à l'écran.



Ergonomie

On dit qu'un logiciel est ergonomique lorsque sa forme est bien adaptée à l'utilisation qu'on veut en faire.



Fichier

Ensemble de données formant un tout. Un dessin, un texte, un programme sont stockés sous forme de fichier.



Méga-octet

Unité de mesure de la mémoire (contenance d'un disque dur, mémoire vive, taille d'un fichier). 1 Mo, c'est 1 024 kilo-octets (Ko), et 1 Ko, c'est 1 024 octets.

Microprocesseur

C'est le cerveau du PC. Toutes les informations transitent par lui.



Périphérique

Tout ce qui est connecté au PC. Un PC peut fonctionner sans périphérique.



RAM

Random Access Memory. Appelée aussi mémoire vive. C'est l'espace de travail des logiciels. La Ram fait partie des éléments les plus importants du PC. Elle détermine la rapidité du micro-ordinateur. Si les logiciels n'ont pas assez de place, ils ne peuvent pas faire ce qu'on leur demande.

Souvenir des Caraïbes !

Retrouvez
le test de
Picture It
page 26.

Vous avez envie de jouer un tour pendable à vos amis ? Avec Picture It, créez un montage de photos très facilement. Quelques clics et un peu d'astuce suffisent pour découper votre tête et la coller sur une photo des Caraïbes. Comme si vous en reveniez !

- 1 Commencez par ouvrir une photo de vous. Cliquez sur **Importer** et choisissez **Mon image**. Indiquez dans quel répertoire elle se trouve et cliquez ensuite sur **Ouvrir** en bas à gauche de l'écran. Vous pouvez également la numériser si vous avez un scanner ou l'importer directement depuis un appareil photo numérique.

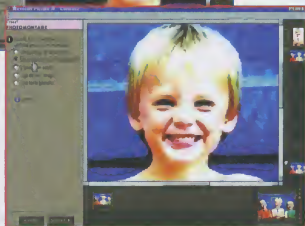


- 2 Dans le menu **Préparer**, choisissez **Créer un découpage** et, enfin, **Découpage suivant le tracé**. Pour réaliser votre montage, vous n'avez pas besoin de tout le corps. Gardez votre tête. Tout le reste doit disparaître. Suivez ensuite minutieusement les instructions affichées sur la gauche de votre écran.

- 3 Pour découper votre tête, il suffit de cliquer sur le bord de votre visage en le contournant régulièrement. *Picture It* se charge du reste, comme par magie, en reliant les différents points par un trait rose. Si vous vous trompez, vous pouvez recommencer en cliquant sur **Réinitialiser**. Lorsque toute votre tête est entourée d'un trait rose, cliquez sur **Terminé**.



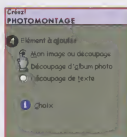
- 4 Le découpage que vous venez de réaliser apparaît sous la forme d'une vignette en haut à droite de l'écran. Cliquez ensuite sur **Créer** et choisissez **Photomontage**. Dans le nouveau menu qui apparaît à gauche de l'écran, sélectionnez **Un arrière plan d'album photo**. Vous allez pouvoir choisir la photo pour le fond. Ici, il s'agit du fameux cliché des Caraïbes. Cliquez sur **Suivant**.



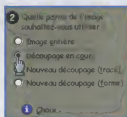
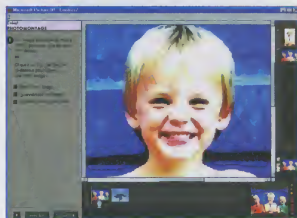
5 Nous allons utiliser une des photos de *Picture It* pour le fond. Dans la liste qui s'affiche, choisissez **Loisirs**. Parmi les images qui apparaissent à droite du menu, sélectionnez celle qui porte le numéro **610674** (le palmier au bord de la mer). Cliquez ensuite sur **Suivant**.



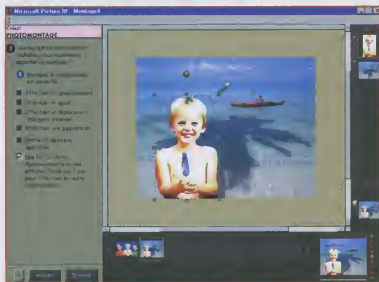
6 La photo des Caraïbes apparaît à la place de votre tête. Dans le menu à gauche, cliquez sur **Effectuer un ajout** et choisissez **Mon image ou découpage**. Cliquez de nouveau sur **Suivant**.



7 Pour revenir à votre photo, cliquez deux fois dessus en bas de l'écran. Et cliquez sur **Suivant**. Sélectionnez **Découpage en cours** dans le menu. Cliquez sur **Suivant**.



8 Et voilà de quoi faire croire à tous vos copains que vous êtes allé aux Caraïbes. Si vous trouvez que votre tête est trop petite ou si vous souhaitez la déplacer, il suffit de sélectionner les poignées (petits boutons verts qui entourent l'image) pour la redimensionner. N'oubliez pas de cliquer sur **Terminé**.



Marie Gannagé

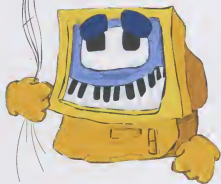
Composez vos propres musiques grâce au **Midi**

*Si vos envies se tournent vers la musique assistée par ordinateur
et si vous possédez une carte son, le système Midi sera alors votre compagnon
de travail idéal pour concevoir vos plus belles séquences musicales.*



Le terme Midi, communément employé aujourd'hui, provient en fait de l'abréviation anglaise de « Musical Instrument Digital Interface » ou, plus clairement en français : « Interface numérique pour instruments de musique ». Ce système numérique date du début des années 80. Il permettait à l'époque de faire communiquer entre eux des synthétiseurs.

Les constructeurs d'instruments électroniques se sont regroupés au sein d'associations pour contrôler et améliorer constamment cette nouvelle norme. Aujourd'hui, le Midi est présent sur de nombreux instruments (piano, guitare, batterie, saxophone, accordéon, violon...) et jusque dans votre ordinateur.



Les notions de base

Pour bien démarrer dans le monde de la musique assistée par ordinateur (la MAO), il vous faut en premier lieu comprendre le mécanisme de base du système Midi. Ainsi, sur tout bon ordinateur multimédia, vous trouverez le Midi à l'intérieur de l'unité centrale grâce à la carte son. Vous reconnaîtrez physiquement un instrument Midi par la présence de connecteurs Din à 5 broches. Sur un synthétiseur ou sur un expandeur (générateur de sons sans clavier), il existe trois sortes de fiches. La première **In** (entrée), qui reçoit les informations, la deuxième **Out** (sortie), qui envoie des informations et la troisième **Thru**, une sorte de deuxième sortie.



Les prises Midi

La connexion Midi

Imaginez un ensemble simple comprenant un clavier Midi de type piano et un module de sons (ou expandeur). Le clavier est relié par un même câble de sa prise Out à la prise In de l'expandeur, permettant ainsi de piloter les sons du module par le jeu sur le clavier.

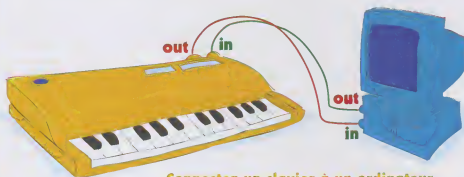
En fait dans ce système, aucun son ne transite par le câble. Le clavier ne fait rien, c'est l'expandeur qui produit les sons. Ainsi par le Midi, si vous jouez une note sur un clavier, elle se traduit par une information binaire envoyée sur la sortie Out qui transitera vers l'expandeur en déclenchant le son. Cet événement Midi, appelé **Note On**, mentionne la hauteur de la note (do, mi, fa...), sa longueur (croche, noire, ronde...) et sa vitesse. Cette dernière définit l'intensité avec laquelle vous avez enfoncé la note sur votre clavier Midi et elle peut prendre une valeur allant de 0 (pas de son) à 127 (à fond !).



Connectez un clavier à un expandeur

Midi et carte son

Le Midi sur une carte son se traduit de deux manières distinctes. L'**interface** permet de fournir à votre ordinateur les prises Midi. En général, par l'intermédiaire de la prise Joystick de votre carte son, vous branchez un câble spécial possédant deux fiches Midi : l'une In et l'autre Out. Le **générateur son** est le plus souvent représenté sous la forme d'une puce électronique figurant sur la carte son. Le choix de la reproduction sonore est très important et il vous faudra privilégier une synthèse de type table d'ondes (carte son Wavetable). Dans ce cas, ce sont de réels instruments qui ont été numérisés. Mais n'ayez crainte.



Connectez un clavier à un ordinateur

Si vous ne disposez pas de synthèse Wavetable, vous pourrez peut-être ajouter une carte supplémentaire (carte fille Wavetable). Elle transforme votre ordinateur en un véritable expandeur. Autre solution : connecter un expandeur externe sur un des ports séries de votre ordinateur.

La notion de General Midi (GM)

La notion de General Midi est aujourd'hui largement répandue (synthétiseur, carte son, expandeur...). C'est, dans ses grandes lignes, une extension de la norme Midi de base qui permet à un instrument compatible GM de posséder **16 canaux** multitimbraux. En clair, la possibilité de jouer **16 sons** en même temps et de répondre aux paramètres de volume, effets de Reverb et Chorus, panoramique stéréo... De plus, pour une meilleure compatibilité entre les différents appareils, les sons sont classés par famille d'instruments. On retrouvera, par exemple, le violon toujours au même numéro de programme, c'est-à-dire le n° 40.

Thierry Demougin

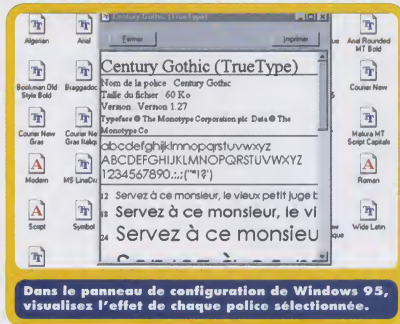
Donnez du caractère à vos écrits

Mais d'où proviennent ces caractères qui maculent vos livres et s'affichent sans complexe à l'écran de votre micro-ordinateur ? Pourquoi certains, au ventre rebondi, s'étalent au fil des lignes alors que d'autres, maigrelets, restent droits ? Numérisés, ils se pressent par milliers sur micro, pour une reproduction parfaite de nos écrits.

Police est un terme apparu avec l'imprimerie de Gutenberg. Il désigne aujourd'hui, en informatique, un alphabet complet constitué de caractères de même forme. Dans chaque famille de caractères, sont regroupées différentes polices qui, le plus souvent, portent le nom de leur créateur. C'est le cas par exemple du Garamond. Claude Garamond était un éminent typographe du XVI^e siècle. D'autres polices, tel le Times, tirent leur appellation du support pour lequel elles ont été créées. Ici, le quotidien anglais

qui porte le même nom. Ce journal utilise une police à nulle autre pareille et s'est ainsi forgé une image particulière. Il a, du même coup, adapté le style de ses lettres pour une meilleure compréhension de son contenu. Sans constituer une police de toutes pièces, c'est la même démarche qui vous guidera pour représenter au mieux vos écrits et faciliter ainsi la compréhension du message. En règle générale, les caractères bâton de type Arial ou Helvetica, sont plutôt adaptés pour la constitution d'affiches publicitaires.

Les magazines, eux, s'accommodent mieux de lettres plus rondes de type Garamond, Bodoni, Times...



Dès l'époque de la Grèce antique, des efforts visibles de présentation des écrits apparaissent.

Lexique

fondeur :

désigne les fabricants de lettres de plomb dans l'imprimerie traditionnelle et, par extension, les éditeurs de polices de caractères. De ce terme découle celui de fonte, synonyme de police de caractères.

corps :

taille d'un caractère, mesurée en points.
1 point = 0,035 cm.
La taille usuelle d'un caractère de texte courant est de 10 ou 12 points.

typothèque :

bibliothèque où sont rangées toutes les polices que vous utilisez.

mnlu

Pourquoi existe-t-il différentes façons de représenter une même lettre ?

Dans une police, chaque lettre se définit par un ensemble de points d'inflexion, de tangentes ou autres cercles de forme spécifique. Ils trouvent leur traduction mathématique dans un fichier police.

L'invention de l'écriture est usuellement attribuée aux Sumériens qui vivaient il y a 5 000 ans. Depuis, les formes de caractères n'ont cessé de se multiplier, pour se compter aujourd'hui par plusieurs dizaines de milliers. Au départ, les caractères – gravés au burin ou marqués au stylet sur tables d'argile – présentaient tous une forme sensiblement identique. Ils se sont ensuite diversifiés au cours des civilisations égyptienne, grecque et romaine. Autant de formes qui ont été aménagées à différentes époques : romane, renaissante et jusqu'à l'époque moderne. Sur la base de cette évolution chronologique, le typographe français Francis Thibaudeau a mis de l'ordre, au début du siècle, dans cette profusion de lettres. Il a regroupé les différentes formes d'écritures en cinq grandes familles : elzéviros, didots, égyptiennes, antiques et manuscrites. Cette classification est toujours en vigueur actuellement.

Comment se procurer de nouvelles polices ?

Chaque police constitue un programme à part entière. Elle est donc la propriété de l'éditeur. Vous n'avez pas le droit de la copier sur votre disque dur sans l'avoir préalablement achetée. Vous pouvez toutefois vous constituer à peu de frais, et en toute légalité, votre propre typothèque. Par exemple, de nombreux logiciels sont vendus avec une sélection de polices écran et imprimante, à commencer par le système d'exploitation de votre micro. Les éditeurs de polices proposent aussi, à moindre prix, des CD-ROM qui contiennent la totalité de leur offre sous la forme de polices écran. Vous achetez ensuite le fichier impression correspondant, pour disposer d'un modèle complet prêt à l'emploi.



Comment utiliser au mieux les polices sur son micro ?

Le système d'exploitation de votre PC est livré avec un utilitaire (Panneau de configuration - Polices) qui affiche les polices installées sur le disque. Il permet d'en ajouter de nouvelles, par disquettes ou CD-ROM interposés. Une icône, placée en regard du nom de chaque police répertoriée, indique son type (TrueType, Bitmap...). Vous cliquez deux fois sur l'une d'entre elles et une illustration de cette police s'affiche à l'écran. De retour dans votre traitement de textes, ou tout autre logiciel d'utilisation courante, les polices ainsi sélectionnées s'affichent prêtes à être utilisées.

Comment fabrique-t-on une police de caractères ?

Les fabricants de polices informatisées – ou fondeurs –, sont souvent ceux qui créaient les lettres de plomb utilisées par l'imprimerie traditionnelle. Dans les deux cas, la création d'une nouvelle police commence sur la

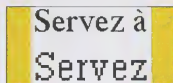


table à dessin. Toutes les lettres et signes spéciaux y sont couchés noir sur blanc. Un logiciel professionnel convertit ensuite ces dessins selon une succession de bits. On distingue actuellement deux types de polices informatiques : les polices bitmap et les polices vectorielles. Les premières sont une simple transposition à taille fixe du dessin en données numériques. Les secondes savent, à partir d'un fichier unique, reproduire une même police, quel que soit le corps des lettres.

Eric Hillier

Tout, tout pour ma souris

Le langage du curseur

A quoi ressemble votre curseur ? Tout dépend de l'endroit de l'écran où il se trouve et ce que vous êtes en train de faire. Effectivement, il change d'aspect régulièrement. Et chacune des formes qu'il prend signifie quelque chose. Savez-vous quoi ?



Votre curseur prend cet aspect **normal** lorsqu'il ne se passe rien de spécial.



Lorsque vous allez **cliquer**, l'ordinateur va vous communiquer des informations qui vont vous servir à comprendre à **quoi sert l'objet** sur lequel vous avez cliqué.



L'ordinateur travaille en **tâche de fond**. Vous pouvez utiliser un autre programme, ou cliquer dans une autre fenêtre.



L'ordinateur est **occupé**. Patientez.



Vous êtes en train de **sélectionner une partie** de ce qui apparaît à l'écran.



Le curseur vous sert à **sélectionner** du texte.



Vous ne pouvez **rien faire** ici.



Vous **changez** les dimensions de l'objet vers le **haut** ou vers le **bas**.



Vous **changez** les dimensions de l'objet vers la **droite** ou la **gauche**.



Vous **changez** les dimensions de l'objet dans la **direction de la flèche**.



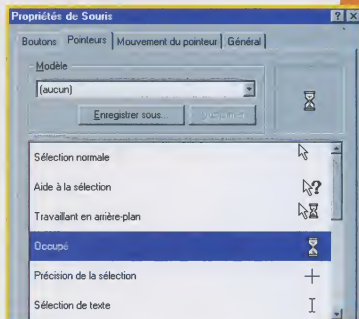
Vous **changez** les dimensions de l'objet dans la **direction de la flèche**.



Vous pouvez **déplacer** l'objet sur lequel est le curseur.

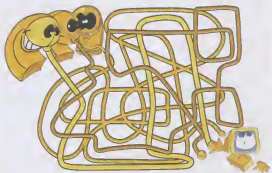
*Votre
curseur change
de forme sans pré-
venir ? Impossible de
cliquer sans problème ?
Vous êtes gaucher et vous
n'arrivez à rien ? Ne paniquez
plus, il y a des solutions.
Vous allez rapidement
dompter votre souris.*

Votre curseur ne ressemble pas du tout à ça ? C'est que quelqu'un a changé la configuration normale de Windows... Après tout, c'est amusant de ne pas avoir le même curseur que tout le monde. Mais cela n'aide pas forcément à s'y retrouver. Pour connaître toutes les formes que peut prendre votre curseur, cliquez sur le bouton **Démarrer**, puis faites glisser votre curseur sur la ligne **Paramètres**. Maintenant, cliquez sur **Panneau de configuration**, puis sur **Souris**. Une jolie fenêtre s'ouvre devant vous. Cliquez sur l'onglet **Pointeur**. Vous voyez apparaître les différentes formes de votre curseur et leur signification.



Un pointeur à la pointe

Les formes de votre curseur ne vous plaisent pas ? Vous pouvez en changer. Dans la fenêtre qui vous présente les pointeurs de votre souris (voir page précédente), il suffit de cliquer deux fois sur le pointeur que vous voulez modifier. La fenêtre qui s'ouvre vous présente tous les curseurs disponibles sur votre disque dur. Vous n'avez plus qu'à choisir !



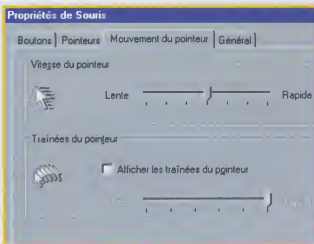
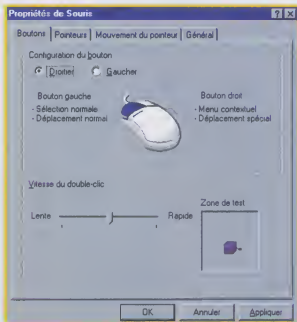
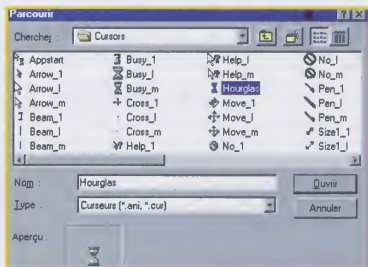
De plus en plus vite

Pendant que la fenêtre présentant les propriétés de la souris est ouverte, profitez-en pour faire quelques réglages... Cliquez sur l'onglet **Boutons**.

Si vous êtes gaucher, essayez de changer la souris ! Le bouton droit aura alors l'effet normal du bouton gauche, et inversement. Cela vous aidera peut-être à réussir plus facilement à double-cliquer.

En bas, vous pouvez d'ailleurs régler la vitesse du double clic. Pour vous entraîner, essayez d'ouvrir la petite boîte à surprise mauve.

Si avec tout ça vous ne parvenez toujours pas à vous servir convenablement de votre souris...



Difficile à suivre ?

Si'il vous arrive de perdre votre souris de vue, cliquez sur l'onglet **Mouvement du pointeur**. Là, vous pouvez régler la vitesse du mouvement du curseur comme bon vous semble. Il suffit de faire glisser la marque entre **Lente** et **Rapide** sous la mention **Vitesse du pointeur**.

Si vraiment vous avez du mal à suivre votre curseur des yeux, cliquez dans la case devant **Afficher les traînées du pointeur**. Bougez votre souris en regardant l'écran, vous allez tout de suite comprendre à quoi cela peut bien servir !

Les effets spéciaux de Paint Shop Pro 4

Paint Shop Pro propose, dans sa nouvelle mouture, de multiples effets spéciaux très intéressants. Leur utilité devient incontestable lorsqu'il s'agit de réaliser une carte d'invitation hors du commun. D'ailleurs jugez par vous-même.

Vous trouverez Paint Shop Pro 4 sur le CD-ROM de PC Junior.

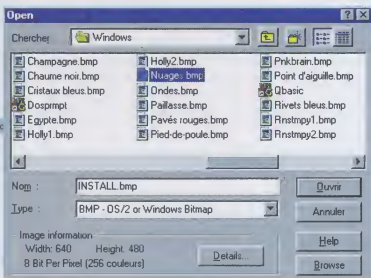
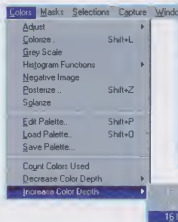


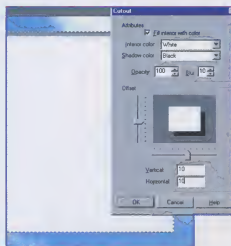
Des effets très spéciaux

Paint Shop Pro vous permet de créer des ombres derrière une sélection ou un texte, de faire un trou ombré dans le dessin, de mettre en relief des parties choisies, ou encore de réaliser un bouton en un clin d'œil. Tout cela grâce à des filtres. Leurs domaines d'application sont multiples : création de pages pour Internet, mise en relief d'un document écrit ou tout simplement pour faire une carte d'invitation digne de tous vos amis. Suivez le guide !

Ouvrez une photo

2 Pour faire votre carte d'invitation, commencez par ouvrir une photo que vous appréciez, par exemple **Nuages.bmp**. Vous la trouverez dans le répertoire de Windows. Ensuite, passez cette image en 16 millions de couleurs via le menu Colors/Increase color depth /16 million color. Si cette option est inaccessible (texte grisé non actif), c'est que votre image est déjà en millions de couleurs. Vous n'avez rien à faire.



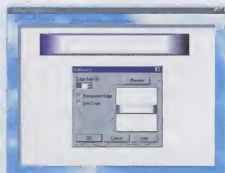


Le cadre

3 Votre image est prête à l'emploi et va servir de cadre à votre carte. Vous allez utiliser le filtre **Cutout** (Evider) à cet effet. Commencez par prendre l'outil de sélection carré. Ensuite, délimitez un rectangle dans l'image en laissant tout autour une frange non sélectionnée. Faites un tour au menu **Image/Special Effects/Cutout**. Dans la boîte de dialogue, choisissez un décalage de l'ombre de 10 pixels verticalement et horizontalement. L'opacité (ou niveau de transparence nommé *Opacity*) devra être moyenne, 100 par exemple. Donnez un flou à l'ombre en indiquant 10 pixels à **Blur**. Enfin, n'oubliez pas de cocher la case « **Fill interior with color** » pour remplir le fond de la couleur qui vous intéresse.

Les boutons

4 Créons maintenant un cadre pour le titre en utilisant le filtre **Buttonize**. Reprenez l'outil de sélection carré. Délimitez, cette fois, un rectangle qui servira de cadre au titre. Retournez au menu des **Effets spéciaux** pour choisir **Buttonize**. La boîte de dialogue vous permet de modifier la taille des bords (*edge size*) et de choisir entre des bords dégradés (*Transparent edge*) ou pleins (*Solid edge*). Faites vos choix.



Le texte ombré

5 Il reste un filtre qui peut mettre en relief une partie sélectionnée de l'image : le filtre **Chisel**. Prenez l'outil **Lasso**. Faites une sélection quelconque au centre de l'image puis choisissez, toujours au sein du menu **Special Effects**, le filtre **Chisel**. Comme pour les boutons, trois options sont disponibles : la taille des contours, bords transparents ou en couleur d'arrière-plan (*Background color*). Remarquez toutefois que ce filtre met en relief n'importe quelle forme sélectionnée. Mais attention, ce relief se crée à l'extérieur de la sélection.

6 Il ne vous reste plus qu'à remplir d'un texte votre carte d'invitation. Prenez donc l'outil réservé à cet effet. Une fois votre texte rédigé, ne supprimez pas la sélection qui l'entoure (il ne faut pas écrire un autre texte tout de suite ni cliquer à l'extérieur de

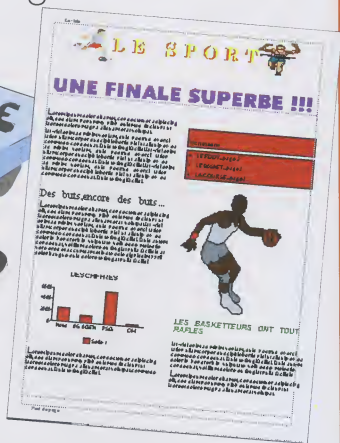


la sélection). Choisissez le filtre **Drop Shadow**. La boîte de dialogue vous offre des options similaires à celles du filtre **Cutout**. Autrement dit, vous pouvez définir le décalage de l'ombre, son opacité et son flou. Renouvelez l'opération à chaque partie du texte que vous écrirez. L'air de rien, votre carte vous aura permis de tester les quatre filtres les plus importants des effets spéciaux.

Bruce Tadjelbom

Devenez un pro du journalisme !

Pour votre association sportive, pour votre école, ou encore pour résumer le contenu des livres de votre bibliothèque, la mise en page d'un journal avec Works 4.0 devient un jeu d'enfant.

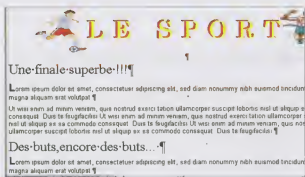


C a y est, vous avez décidé de réaliser votre propre journal ! Vous avez tapé votre texte et demandé à vos copains d'écrire des articles. Mais le rendu d'un simple traitement de textes ne vous suffit pas, vous voulez ajouter des images, mettre des graphiques, avoir un titre en couleur, bref faire une belle mise en page qui mettra en valeur votre prose. Works pour Windows est un logiciel qui possède un tableur (comme Excel), un traitement de textes et une base de données. Grâce à ses outils de mise en page, il vous permet de réaliser simplement une maquette quasi professionnelle. Mais pour arriver à un résultat satisfaisant, il faut suivre quelques règles, comme les pros. Avant toute chose, pour faire comme les « vrais » maquettistes et autres directeurs artistiques (ceux qui

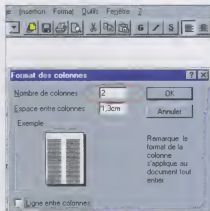
décident du look d'un journal), il faut vous munir d'une feuille de papier et d'un crayon. Une fois ces outils « archaïques » en main, dessinez la « une » de votre publication telle que vous la voyez : le titre en haut, la photo, la place du texte, le nombre de colonnes, etc. Dès que ce travail est fini, que votre maquette dessinée vous satisfait, passez sur le PC et entrez dans Works. Là, vous choisissez **Module traitement de texte**. A nouveau, vous vous trouvez devant une page blanche, comme votre feuille à papier. L'objectif est de refaire sur le PC ce que vous avez crayonné. C'est parti !

Astuce

Pour vérifier votre mise en page, vous pouvez aller dans **Fichier et Aperçu avant impression**. Vous remarquez tout de suite les espaces blancs entre les images et le bord de la page. Pas de panique. Dans **fichier, choisissez Mise en page et définissez les valeurs de la marge**.



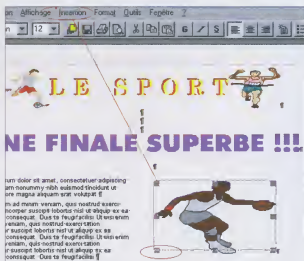
Une fois le titre réalisé et les marges définies, vous pouvez taper votre texte de « une ». Peu importe la mise en page, tapez-le au « kilomètre ». Avec toutes les points et virgules, de même que les gros titres de paragraphes.



Mettez à présent votre texte en forme en allant dans l'option **format du menu et en sélectionnant Colonnes**. Choisissez ici le nombre de colonnes que vous voulez mettre en « une ». Deux est un choix raisonnable.



La mise en page terminée, vous pouvez choisir un titre pour l'article. Pour le mettre sur toute la largeur de la page, c'est simple. Allez sous le titre de votre journal. Créez un deuxième En-tête, puis sélectionnez, dans **Insertion, Word Art**. Procédez alors comme pour le premier titre.

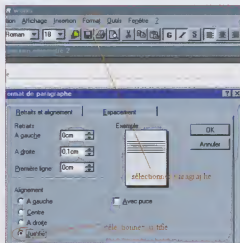


Une première page sans photo ou illustration, c'est triste. Pour ajouter l'une ou l'autre, vous sélectionnez son emplacement avec la souris. Ensuite, comme pour le titre, vous allez dans **Insertion** et prenez le dessin qui vous convient dans **ClipArt**. Si vous avez des photos dans votre PC, prenez l'option **Objet** dans le menu **Insertion** et allez les chercher dans leur répertoire.

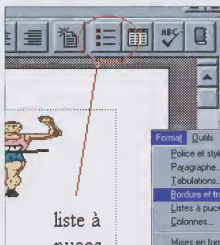


Attention !

Quand vous modifiez votre texte sous **Works**, les colonnes bougent automatiquement, de même que les dessins et graphiques. Si un dessin ou du texte disparaît, il y a de fortes chances pour qu'il se retrouve sur la page suivante.



11 Un bulletin sans sommaire, ça ne veut rien dire. Ici, tapez un sommaire au-dessus de l'illustration. Cliquez ensuite dans la barre d'outils sur la case **Puces**. Pour égayer un peu, dans **Format**, sélectionnez **Bordure et trame de fond** et, comme pour le titre, choisissez les couleurs « qui vont bien ». C'est mieux.



Fabrice Frossard

consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla
vero eros et accumsam et iusto odio digniss
delenit augue duis dolore te feugiat nulla faci

	A	B	C
1	NOUS	2500	
2	MS agen	1254	
3	LM	1400	
4	BSC	2000	

Choisissez Tableur ou Grap

Enim Ad Minim

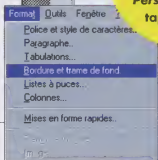
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur

9 Pour parler de chiffres, rien ne vaut un bon graphique. Toujours dans **Insertion**, cliquez sur **Graphique**, après avoir bien entendu sélectionné avec la souris l'endroit où vous souhaitez le placer. Entrez vos données et sélectionnez la forme du graphique désirée. Ensuite, redimensionnez-le à votre convenance.

10 Après avoir regardé **Aperçu avant impression**, on remarque que le texte part dans tous les sens ; les lignes ne sont pas égales comme dans un vrai journal. Pour éviter ce défaut, sélectionnez votre texte, allez dans **Outil**, ensuite **Paragraphe**, puis cliquez sur **Justifier**. C'est magique, le texte s'aligne automatiquement.

Astuce

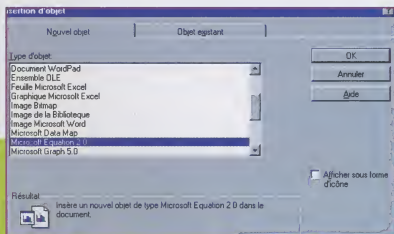
Pour voir votre page en entier, allez dans **Zoom**, cliquez sur **Personnaliser** et tapez **30 %**.



Cours de maths avec Word

Pour apprendre son cours de mathématiques, rien de tel que de le recopier sur son PC. Vous l'apprenez en le tapant et révisiez plus agréablement. Mais impossible d'imprimer une équation toute simple avec les symboles de base. Word possède pourtant un outil assez puissant dans ce domaine. Petit tour du propriétaire de l'Éditeur d'équations.

Ouvrez l'Éditeur d'équations en cliquant sur **Objet**, dans le menu **Insertion**. Une boîte de dialogue apparaît. Dans la liste de l'onglet **Nouvel objet**, choisissez alors **Microsoft Equation**.



Et si Microsoft Equation n'est pas dans la liste des objets à insérer ?

Il faut dans

ce cas l'installer.

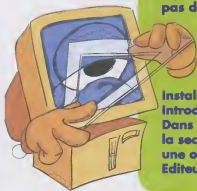
Allez dans l'Explorateur,

ouvrez, dans le fichier Msoffice,

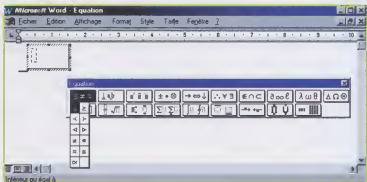
l'application

Installation. Suivez les instructions.

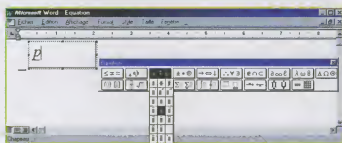
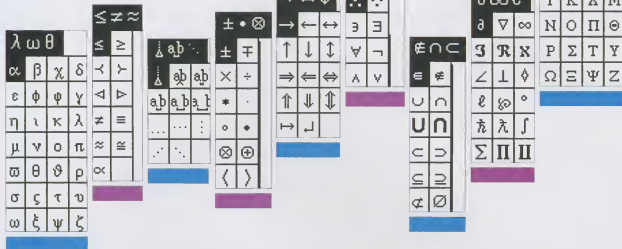
Introduisez la disquette demandée ou le CD-ROM d'Office ou de Word. Dans la première boîte de dialogue, choisissez **Ajouter/Enlever...**, puis dans la seconde, sélectionnez **Outils de Microsoft Office** et cliquez sur **Modifier** une option... Enfin, une nouvelle fenêtre s'ouvre, cochez alors la case devant **Éditeur d'équations**. Ressortez du programme d'installation en cliquant dans chaque fenêtre sur **OK**. Retournez dans Word, Microsoft Equation apparaît dans la liste d'insertion d'objets.



Le curseur s'affiche dans un cadre et une nouvelle barre d'outils apparaît au milieu de la page. Chaque bouton de cette barre correspond à un ensemble de signes mathématiques. En cliquant dessus, vous pouvez voir la liste des symboles. Lorsque vous en sélectionnez un, son nom s'écrit en bas, à gauche de l'écran. Il vous suffit de cliquer dessus pour qu'il s'inscrive à l'endroit du curseur. Vous pouvez ainsi composer votre équation en utilisant les chiffres et lettres du clavier ainsi que les symboles proposés.



Il existe plusieurs types de signes. Certains sont simples : un clic suffit alors pour les inclure dans l'équation. Ce sont notamment les symboles d'inégalité, les signes d'appartenance et d'inclusion, l'alphabet grec, les flèches...



Si vous souhaitez mettre un tiret, un chapeau (^), un tilde (~) au-dessus de lettres, tapez d'abord la lettre puis cliquez sur le troisième bouton de la première ligne. Choisissez le symbole que vous voulez attacher à la lettre en cliquant dessus.

Astuce

L'éditeur s'ouvre automatiquement en cliquant sur l'équation dans le texte.

Pour faire des fractions, appuyez sur le bouton correspondant et choisissez la forme que vous voulez : barre de fraction horizontale ou plus ou moins inclinée. S'affichent alors deux cadres séparés par une barre. Tapez le numérateur dans le cadre du haut, puis appuyez sur la touche tabulation (la touche avec les deux flèches, en haut à gauche du clavier) pour mettre le curseur dans celui du bas et écrire le dénominateur.



Les puissances (carré, cube) présentent la particularité d'être écrites avec des chiffres plus petits et en haut à droite des nombres auxquels elles se rattachent. Ce sont des exposants. De même, les indices sont mis en petit au pied des lettres. Pour obtenir exposant, indice ou d'autres chiffres en petit format en haut ou en bas, choisissez votre configuration dans la liste du troisième bouton en bas, à gauche de la barre d'outils. Utilisez la touche tabulation pour passer d'un cadre à l'autre.



Philippe Robert

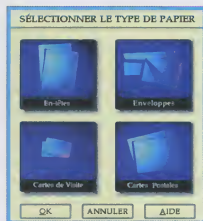
Vos cartes de visite

Rien de tel qu'une carte de visite pour laisser votre adresse et votre numéro de téléphone à vos amis. Avec Print Artist 4, il ne vous faudra que quelques minutes pour en imprimer. Il n'y a pas plus simple.

Retrouvez le test complet de Print Artist 4 page 22.

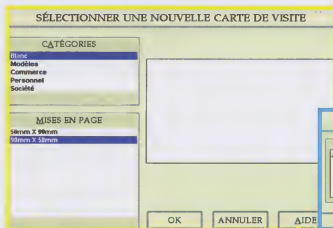


1 Au démarrage, Print Artist vous propose plusieurs types de documents. Cliquez sur **Papeterie**, puis sur **Nouveau**, en bas à gauche.

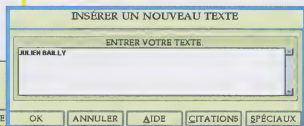


2 Dans la fenêtre suivante, cliquez sur **Cartes de visite**, puis sur OK.

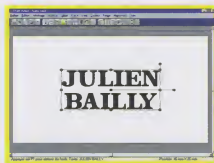
3 Lors de cette étape, vous pouvez choisir un modèle tout prêt. Ici, vous allez créer entièrement votre carte. Sélectionnez **Blanc** dans la rubrique **Catégorie** et **90mm X 50mm** dans la rubrique **Mise en page**. Cliquez sur OK.



4 Cliquez sur le menu **Insertion**, puis sur **Texte**. Rentrez votre nom, puis cliquez sur OK. Votre nom s'affiche automatiquement sur votre carte.

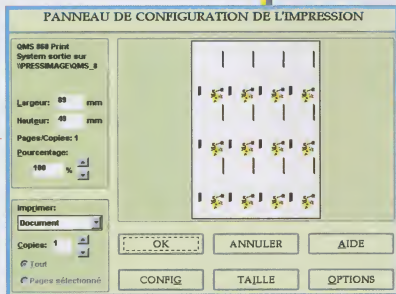


5 Vous pouvez faire glisser votre nom où vous voulez sur la carte. Il suffit de cliquer dessus et de bouger la souris sans lâcher le bouton. Pour réduire la taille du texte, utilisez les points noirs aux angles du cadre qui entoure le texte.



6 Afin d'apporter un peu de gaieté à votre carte, insérez un petit dessin. Cliquez pour cela sur le menu **Insertion**, puis sur **Graphique**. Vous n'avez plus qu'à sélectionner l'illustration qui vous convient.

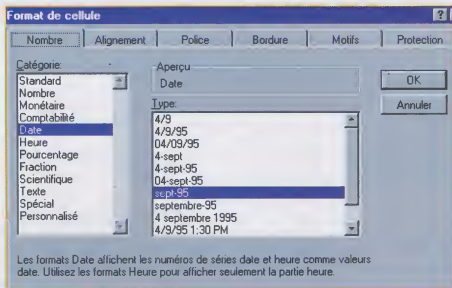
7 Pour insérer votre adresse, vous faites comme pour votre nom. Et votre carte est prête !



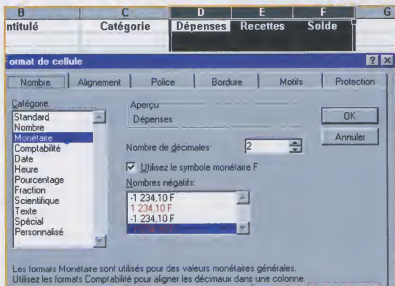
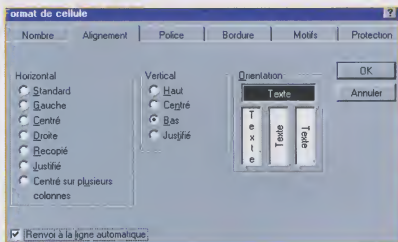
8 Imprimez maintenant ! Vous allez fabriquer douze cartes d'un coup. Choisissez un papier un peu épais et découpez droit. Avec une règle et un cutter par exemple.

Sébastien Bailly


4 Sélectionnez à nouveau la colonne A et dans le menu **Format**, ouvrez la fenêtre **Cellule**. Dans l'onglet **Nombre** choisissez dans la catégorie **Date** le type **sept-95**. Ainsi, vous pourrez saisir les dates en tapant le jour, le mois et l'année séparés par un « slash » (par exemple 05/04/97 pour le 5 avril 1997). Les premières lettres du mois et l'année s'afficheront alors.



5 La largeur des colonnes est limitée, or les intitulés de vos opérations peuvent être longs, il faut donc qu'ils puissent s'inscrire sur plusieurs lignes. Après avoir sélectionné la colonne B, ouvrez comme précédemment la fenêtre **Cellule** et dans l'onglet **Alignement**, vous cochez la case **Renvoi à la ligne automatique**.



6 Sélectionnez maintenant les trois colonnes « Dépenses », « Recettes » et « Solde » et dans l'onglet **Nombre** de la fenêtre **Cellule**, prenez la catégorie **Monétaire**, cochez **Utiliser le symbole monétaire F** et choisissez dans **Nombres négatifs** le format rouge avec un signe moins.

									
Arial 10 G I S [Bulleted List] [Numbered List] [Decrease Indent] [Increase Indent] % 000 100 100 [Decrease Indent] [Increase Indent] [Text Color] [Fill Color]									
A2		31/03/1997							
	A	B	C	D	E	F	G		
1	Date	Intitulé	Catégorie	Dépenses	Recettes	Solde			
2	mars-97	Solde initial				500,00 F			
3									
4									
5									

7 Sur la première ligne, vous inscrivez la date du début de votre comptabilité et vous indiquez l'argent que vous avez au départ dans la case « Solde ».



F3		=F2-D3+E3					
	A	B	C	D	E	F	G
1	Date	Intitulé	Catégorie	Dépenses	Recettes	Solde	
2	mars-97	Solde initial				500,00 F	
3						=F2-D3+E3	
4							
5							

8 La colonne « Solde » permet de savoir combien il vous reste d'argent après chaque opération. Il faut donc définir une formule pour que le calcul se fasse. Placez-vous dans la case F3 et inscrivez la formule **=F2-D3+E3**.

Astuce :

après le signe =, au lieu d'écrire le numéro de cellule, cliquez sur celle-ci avec la souris.



E	F
Recettes	Solde
	500,00 F
	500,00 F

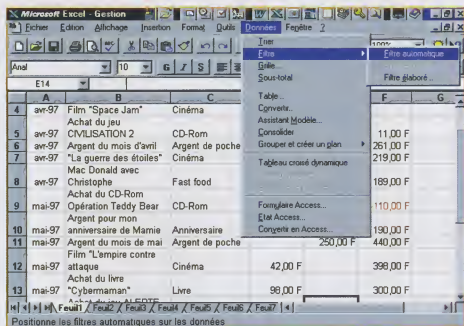
9 Sélectionnez la cellule F3 et utilisez la commande **Copier** en appuyant sur les touches **CTRL+C**. Puis sélectionnez les cases en dessous dans la colonne F et faites **Coller** en appuyant sur **CTRL+V**.



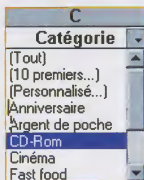
10 Désormais, à chaque fois que vous entrez une opération, le solde se calculera automatiquement.

	A	B	C	D	E	F
1	Date	Intitulé	Catégorie	Dépenses	Recettes	Solde
2	mars-97	Solde initial				500,00 F
3	avr-97	Abonnement au magazine PC JUNIOR	Magazines	99,00 F		401,00 F
4						401,00 F
5						401,00 F

11 Mieux, vous pouvez décider de connaître toutes les opérations réalisées pendant un mois ou celles concernant une catégorie. Dans le menu **Données**, choisissez **Filtre** puis **Filtre automatique**. Une petite flèche apparaît alors dans chaque cellule de la première ligne.



12 Cliquez par exemple sur la flèche de la cellule « Catégorie », la liste apparaît. Choisissez (au hasard !) la rubrique CD-ROM et seules ces opérations s'afficheront.



Philippe Robert

	A	B	C	D	E	F	G
1	Date	Intitulé	Catégorie	Dépense	Recette	Solde	
5	avr-97	Achat du jeu CIVILISATION 2	CD-Rom	390,00 F		11,00 F	
9	mai-97	Achat du CD-Rom Opération Teddy Bear	CD-Rom	299,00 F		-110,00 F	
14	mai-97	Achat du jeu ALERTE ROUGE	CD-Rom	400,00 F		-100,00 F	
28							
29							

40 %
d'économie

ABONNEMENT : L'OFFRE MUSICIEN



210 F



165 F*

PC JUNIOR (6 N°)
+
Le solfège fastoche
=

225 F
au lieu de 375 F

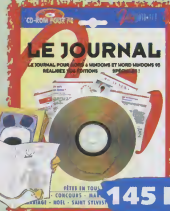
*prix public généralement constaté

37 %
d'économie

ABONNEMENT : L'OFFRE JOURNALISTE



210 F



145 F*

PC JUNIOR (6 N°)
+
Le Journal
=

225 F
au lieu de 355 F

*prix public généralement constaté

45 %
d'économie

ABONNEMENT : L'OFFRE CRÉATEUR DE BD



210 F



299 F*

PC JUNIOR (6 N°)
+
Comix Créator
=

275 F
au lieu de 489 F

*prix public généralement constaté

43 %
d'économie

ABONNEMENT : L'OFFRE DÉCOUVERTE

ABONNEMENT PC JUNIOR
5 NUMÉROS

=

99 F
au lieu de 175 F

Soit 20 F le numéro
au lieu de 35 F en kiosque



Comix Créator est une marque de la société PC JUNIOR

Le Journal disponible uniquement à la vente au prix de 225 F

Le Solfège fastoche est une marque de la société PC JUNIOR

Batterie Basic !

*Ce mois-ci, PC Junior se met à l'écoute de Visual Basic !
Piloter les sons dans ce langage est très simple et vous permettra de
donner à vos programmes une nouvelle dimension. Prévenez vos
voisins, nous allons mettre au point une batterie virtuelle !*



Il est tout d'abord entendu que vous disposez d'une carte sonore ! Visual va la piloter en quelques clics. Pour cela, vous allez mettre en œuvre un composant très puissant : le **contrôle MCI** (Media Control Interface). Attention ! Il n'est pas toujours présent dans la barre d'outils lors de l'installation de VB. Si ce n'est pas le cas, ouvrez le menu **Outils\Contrôles personnalisés**, cochez la case **Contrôles** et sélectionnez **MCI16.OCX** dans la liste qui s'affiche. Vous obtenez alors un nouveau choix dans la barre d'outils : **MMControl** (Microsoft Multimedia Control).

Placez-le sur votre feuille en le nommant **Batterie**. Rajoutez un bouton de sortie (**Fin**) et six boutons (**Son1** à **Son6**) qui vous serviront à gérer les sons. Le contrôle MMControl se présente sous la forme d'une barre de boutons (Avance, Retour, Pause, Eject) à l'esthétique discutable. Mais qu'importe puisque vous le rendez invisible grâce sa propriété **Visible** placée sur **False**.

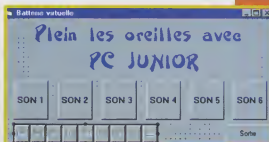
Ce contrôle permet de gérer la carte son, mais aussi le lecteur CD ou la vidéo. Chacun de ces boutons peut être programmé individuellement. Vous allez ici uniquement vous en servir pour piloter les sons. Sous Windows, les fichiers sons ont pour extension **WAV**. Visual reconnaît automatiquement cette extension et prépare seul le contrôle à leur exécution. Vous trouverez sur le

Propriétés - Form1	
batterie MMControl	
(About)	
(Custom)	
AutoEnable	True
BackEnabled	True
BackVisible	True
BorderStyle	1 - Fixed Single
DeviceType	
DragIcon	(Aucun)
DragMode	0 - Manual
EjectEnabled	True
EjectVisible	True
Enabled	True
FileName	e:\vb\pcjunior
Frames	1
Height	495
HelpContextID	0
Index	
Left	720
MouseIcon	(Aucun)
MousePointer	0 - Default
Name	batterie
NextEnabled	True
NextVisible	True
Orientation	0 - Horizontal
PauseEnabled	True
PauseVisible	True
PlayEnabled	True
PlayVisible	True
PrevEnabled	True
PrevVisible	True
RecordEnabled	True
RecordMode	0 - Insert
RecordVisible	True

La liste des propriétés du contrôle MCI est très longue, preuve de ses puissantes fonctionnalités.

CD de PC Junior six fichiers utilisables (de Tambour1.Wav à Tambour6.Wav).

Le contrôle MCI dispose d'une propriété majeure : **Command**. Elle n'est disponible qu'à l'exécution, c'est-à-dire que l'on ne peut l'utiliser que



Au cours de l'exécution, le contrôle MCI sera invisible. Sa barre de boutons peut être adaptée aux nécessités du moment.

par programmation (elle n'apparaît pas dans les propriétés). On lui fournit divers ordres sous forme String (texte entre parenthèses). Pour jouer un son, il faut tout d'abord activer le **périphérique MCI**. Pour cela, dans le module **Form_Load**, insérez le code suivant :

Batterie.Command = « Open »
'Ouvrir (en anglais)

Vous penserez à fermer le périphérique en fin de programme (lors du clic sur le bouton **Fin** et avant l'ordre **End** de ce bouton) par :

Batterie.Command = « Close »
'Fermer (en anglais)

À présent, le contrôle est prêt à fonctionner. Un clic sur l'un des

boutons sons (**Son1** à **Son6**) doit effectuer deux tâches précises. Tout d'abord charger en mémoire le son désiré. Cela s'effectue grâce à l'ordre **File-Name** (nom de fichier). Vous devez lui fournir le chemin (emplacement sur le disque dur) complet du fichier. Pour le bouton **Son1** (double clic sur lui pour insérer le code), cela donne : **Batterie.FileName = « C:\Tambour1.Wav »** 'si le fichier est à la racine du disque C : Cette opération est à réaliser sur chacun des six boutons afin de leur attribuer respectivement les fichiers **Tambour1.Wav** à **Tambour6.Wav**. Il ne vous reste plus qu'à jouer le fichier ainsi chargé grâce à l'instruction **Sound** (« son » en anglais).

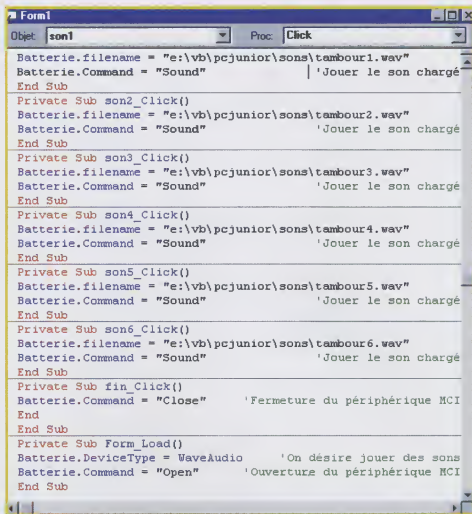
A la suite de chacun des six ordres **File-**

Name, ajoutez le code suivant : **Batterie.Command = « Sound »**

Simple non ? A partir de là, vos voisins seront rapidement mis au courant de vos nouveaux progrès en programmation sonore !

Si l'on pousse plus avant l'étude de cette fonction **Command**, on découvre un grand nombre de possibilités. En plus de **Open**, **Close** ou **Sound**, toute une liste d'ordres est disponible : **Play** pour jouer des fichiers vidéo, **Pause** ou **Stop** qui indiquent clairement leur fonction, **Back** pour opérer un retour arrière, **Step** pour l'avance pas à pas, **Prev** pour revenir au début du fichier, **Next** pour passer au fichier suivant, **Record** pour enregistrer, **Eject** pour... éjecter un CD. Et le tour d'horizon est encore incomplet !

Tous ces ordres peuvent être gérés sans ligne de code. Il suffit de laisser visible le contrôle MCI à l'exécution. Vous décidez auparavant, dans la



Le code peut paraître long, mais ce sont toujours les mêmes ordres pour chacun des six boutons gérant les sons.

barre des propriétés, des boutons à placer dans le contrôle grâce à leur propriété Visible. Par exemple : **EjectVisible** et **EjectEnabled** seront placés à **True** si l'on désire que le bouton **Eject** apparaisse dans le contrôle. Ensuite, lors du fonctionnement du programme, si vous avez choisi la gestion d'un CD (dans la propriété **DeviceType**), un clic sur ce même bouton ouvrira le lecteur automatiquement. Magique non ? N'hésitez pas à explorer cette propriété **DeviceType**. En lui précisant le type de périphérique que vous voulez gérer (**AviVideo**, **CDAudio**, **VideoDisc**, **WaveAudio**), vous découvrirez son incroyable puissance.

A présent, à vos claviers [musicaux] ! Faites-nous parvenir vos meilleures réalisations ainsi que vos questions ou les domaines que vous aimeriez voir aborder dans cette rubrique.

Alain Texier



Vous présente

- ⌋ 1 Le Lion ⌋
- ⌋ 2 Assistance scolaire ⌋
- ⌋ 3 International Tennis Open ⌋
- ⌋ 4 Theme Park ⌋
- ⌋ 5 Aux origines de l'homme ⌋
- ⌋ 6 Voyage sur le Nil ⌋
- ⌋ 4 Mon atelier de cinéma en 3D ⌋
- ⌋ 8 L'Encyclopédie des sciences ⌋

Certains CD-Rom ne sont plus en vente au bout de quelques semaines. D'autres sont toujours là six mois, voire un an, après leur sortie.

Ce sont des valeurs sûres. Des logiciels qui ont fait leurs preuves. Le public les a choisis. Il est donc normal de vous les signaler. Ces produits-là, vous pouvez les acheter sans aucun risque.

Le Lion

Le roi fainéant de la savane

Ouvrez ce petit livre animé pour connaître toutes les habitudes du lion et de sa famille. Trente chapitres astucieux et passionnants.

Pauvre roi des animaux ! Il ne règne plus aujourd'hui que sur la savane africaine et sur quelques régions de l'Inde. Il y a 15 000 ans, son territoire était autrement plus grand : il rugissait sur tous les continents du monde, sauf l'Australie. Certains de nos lointains ancêtres ont ainsi fini dans l'estomac du lion des cavernes. Brrr...

Pour en savoir beaucoup plus sur ce cousin éloigné du chat domestique, plongez-vous dans *Le Lion*. Ce CD-ROM, divisé en 30 chapitres, mélange judicieusement textes, sons, vidéos, animations et



LE LION

◆ Editeur : Infogrames

◆ Configuration minimale :

486SX25 avec 8 Mo de Ram,
Windows 3.1 ou 95

◆ Prix : env. 170 F



photos. Il donne accès à un très grand nombre d'informations étonnantes et passionnantes sur le lion, la lionne et les lionceaux. Vous y apprendrez, par exemple, que ces fauves sont... fainéants. Ils paressent plus de 20 heures par jour et laissent leurs femelles chasser pour eux !

Voyage sur le Nil

Et vogue la felouque...

Non, une felouque n'est pas une vieille femme folle du désert. C'est une embarcation traditionnelle égyptienne. Alors, grimpez sans crainte à son bord et partez pour un long et beau voyage dans le temps et l'espace.

Le programme de la croisière culturelle est bien rempli : visite des pyramides, marché aux dromadaires, mythologie égyptienne, histoire des pharaons...

Malgré les kilomètres et les époques, il est impossible de se perdre dans le CD-ROM. Il vous propose en effet un carnet de voyage, une carte et une liste alphabétique pour vous guider dans le pays.

Embarquez pour un voyage de 6 000 km sur le Nil à travers 5 000 ans d'histoire. Dépayssant et fascinant.



VOYAGE SUR LE NIL

◆ Editeur : Ubi Soft

◆ Configuration minimale :

PC 486DX, 8 Mo de Ram,
Windows 3.1 ou 95

◆ Prix : env. 300 F



Vous pouvez dès lors naviguer à votre gré dans les textes, les photos, les vidéos ou les jeux. En plus, l'interface est claire et les informations sont faciles à comprendre.

Mon atelier de cinéma en 3D

Moteur !

L'enfant traverse la rue sombre, tranquillement. Mais voilà qu'une voiture jaune déboule de la droite sans crier gare. Elle klaxonne, déraper et évite le petit garçon de justesse. Ouf ! le drame n'a pas eu lieu.

Et vous venez de réaliser la première séquence frisson de votre film. En moins de cinq minutes...

Avec *Mon atelier de cinéma en 3D*, pas besoin de s'appeler Tim Burton pour tourner ses premières scènes. Le logiciel permet de créer très facilement des animations de bon niveau. Pour cela, vous n'avez qu'à piocher parmi les décors, acteurs, objets ou bruitages contenus sur le CD-ROM.

Vous pouvez alors imposer les

Tournez vos premiers films sans caméra ni acteur. Avec *Mon atelier de cinéma en 3D*, il suffit d'un PC, de Windows 95 et d'un peu d'imagination.



MON ATELIER DE CINÉMA EN 3D

- ◆ Éditeur : Microsoft
- ◆ Configuration minimale :
PC 486DX66, 8 Mo de Ram,
Windows 95, carte son 16 bits
- ◆ Prix : env. 300 F

mouvements que vous voulez aux comédiens. Puis vous choisissez une musique d'ambiance adaptée à l'atmosphère que vous souhaitez rendre.

Alors silence, on tourne !

Theme Park

Tournez manèges !

Créez et gérez votre parc à thème. Pour que vos clients s'amusent, il va falloir trimer. Investissement, prévision et organisation à gogo !

Mickey n'a qu'à bien se tenir : votre parc d'attractions sera plus réussi que le sien. Alors, au travail ! Il vous faut construire des montagnes russes et des grandes roues, prévoir des marchands de glaces et des manèges. Mais n'ayez pas les yeux plus grands que le ventre. Un parc, ça s'entretient et ça coûte cher. Si vous investissez trop, vous n'aurez plus les moyens d'entretenir vos installations. Gare aux accidents et à la saleté qui font fuir les clients !



THEME PARK

- ◆ Éditeur : Electronic Arts
- ◆ Configuration minimale :
PC 386DX, MS-DOS,
4 Mo de RAM
- ◆ Prix : env. 100 F

Amusant et instructif, *Theme Park* vous aidera à découvrir les coulisses d'un parc d'attractions. Vous apprendrez, progressivement, à l'embellir et à l'agrandir. Un conseil : pensez à embaucher des savants. Ils créeront des installations insolites qui raviront le public. Et feront votre fortune.

Aux origines de l'homme Portrait de famille

Pas franchement excitants, les arbres généalogiques de grand-papa ! Mais si celui-ci utilisait le morphing, la vidéo, le son et les animations pour vous présenter la famille, peut-être jetteriez-vous quand même un coup d'œil à ses recherches.

C'est exactement la démarche choisie par ce CD-ROM. Avec lui, vous découvrirez les origines de l'homme sans jamais bâiller. Un grand voyage dans le temps qui commence en l'an... -70 000 000 !

Le logiciel vous entraînera dans les ramifications de l'évolution sans vous y perdre. Vous apprendrez par exemple que King Kong est votre très lointain cousin. Rassurez-vous, la bifurcation entre

L'Australopithecus Afarensis, le Sapiens Neanderthalensis et le Sapiens Sapiens se sont donné rendez-vous pour vous parler de vos origines. Une longue et passionnante histoire.



AUX ORIGINES DE L'HOMME

◆ Éditeur : Microfolie's

◆ Configuration minimale :

PC 486DX33, 4 Mo de Ram,
Windows 3.1 ou 95

◆ Prix : env. 350 F

l'homme et le gorille remonte tout de même à quelques dizaines de milliers d'années. Quand vous connaîtrez par cœur les mensurations de tous vos ancêtres, vous pourrez aussi diriger des fouilles archéologiques.

Assistance scolaire

Une antisèche dans votre PC

Voici une collection de CD-ROM pour dépanner ceux qui coinent en maths et français. Elle contient les exercices de presque tous les manuels de collège.

Plus besoin de cours particuliers ! Avec *Assistance scolaire*, votre ordinateur vous fournit dorénavant toutes les explications nécessaires pour résoudre vos exercices. Cette collection de huit CD-ROM renferme les problèmes de la plupart des manuels de maths et français du niveau collège. Vous sêchez ? Indiquez tout simplement au logiciel le nom de votre livre, le numéro et la page de l'exercice. Ce dernier vous met alors immédiatement sur la piste. Après, c'est à vous de jouer.

ASSISTANCE SCOLAIRE

◆ Éditeur : Vuibert

◆ Configuration minimale :

PC 486, 8 Mo de Ram,
Windows 3.1 ou 95

◆ Prix : env. 180 F



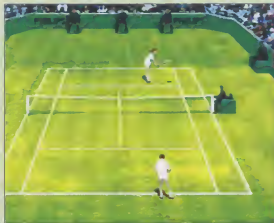
Mais ce n'est pas tout. Vous pouvez aussi réviser les leçons du programme, contrôler vos connaissances et imprimer des pense-bêtes. Et même vous détendre ! Le logiciel propose en effet un quiz humoristique sur vos héros favoris, le sport, la télévision...

International Tennis Open Jeu, set et match

Vous pouvez remiser votre raquette de tennis au placard. Pour réaliser le Grand Chelem, il suffit d'un ordinateur et d'un peu d'adresse.

Il faut se faire à l'évidence, vous ne gagnerez jamais Roland-Garros. A défaut de devenir champion sur terre battue, vous pouvez toujours tenter de briller sur votre PC. C'est moins glorifiant mais plus facile. En plus, *International Tennis Open* permet de jouer sur toutes les surfaces. Méfiez-vous d'ailleurs du gazon londonien, il a tendance à fuser...

Le logiciel s'adapte à votre niveau. Vous pouvez, par exemple, lui demander de gérer vos déplacements ou vos coups d'attaque. Quand vous serez au point, libre



INTERNATIONAL TENNIS OPEN

- ◆ Éditeur : Infogrames
- ◆ Configuration minimale :
486SX25 avec 8 Mo de Ram,
Windows 3.1 ou 95
- ◆ Prix : env. 350 F

à vous de prendre totalement votre joueur en main. Et quand vous en aurez assez d'écraser les quatre adversaires de votre PC, vous pourrez aussi affronter un copain... ou une copine.

L'Encyclopédie des sciences Les chemins du savoir

Pour mieux comprendre le monde et son fonctionnement, plongez-vous dans l'*Encyclopédie des sciences*. Ce CD-ROM contient tout plein d'informations sur les mathématiques, la physique, la chimie ou les sciences naturelles. Plusieurs modes de recherche s'offrent à vous. Vous pouvez fouiner dans les différents thèmes, utiliser l'index alphabétique ou passer par les noms des chercheurs célèbres. Un terme scientifique vous échappe ? Cliquez dessus pour obtenir des explications claires. Comme ça, vous êtes sûr de ne pas comprendre de travers. Et quand vous croyez tout savoir

Voici un formidable outil de découverte et de compréhension du monde. Il parle de l'Univers et de l'atome, des gaz nobles et du nombre pi.



L'ENCYCLOPÉDIE DES SCIENCES

- ◆ Éditeur : Larousse
- ◆ Configuration minimale : PC
486DX, 8 Mo de Ram, Win 3.1 ou 95
- ◆ Prix : 300 F

sur les reptiles, l'hélium et les théories de l'évolution, lancez-vous dans le quiz.

Si vous êtes normalement doué et savant, vous devriez découvrir plus d'une lacune dans vos connaissances. Alors, au boulot !

STOP

BONNES AFFAIRES

ABONNEZ-VOUS



Abonnement 5 numéros

99 F

au lieu de 175 F

Soit 20 F le numéro
au lieu de 35 F en kiosque

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :

PC JUNIOR - Service Abonnement

55, route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex.

Tél : 01 64 54 76 89

- ☐ Abonnement 5 numéros **99 F** (étranger & Dom-Tom 159F)
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre
☐ Je souhaite recevoir "Multimédia et Éducation"
avec mon abonnement SANS SUPPLÉMENT DE PRIX
☐ Virement Postal (CCP La Source 3862385K033)
☐ Carte bancaire : _____ Expire fin : _____

Adresse de réception de l'abonnement :

☐ M. ☐ Mme Année de naissance :
Nom :
Prénom :
Société :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél : Pays :
Date : Signature :

K 098



PC Junior

5-7, rue Raspail

93108 Montreuil Cedex - France
Tél : 01 49 88 63 63 - Fax : 01 49 88 63 68

Rédaction

Rédacteur en chef : Sébastien Bailly

sbailly@pressimage.fr

Rédacteur : Stéphane Béchoux

1^{er} secrétaire de rédaction : Virginie Vernevoit
Secrétaires de rédaction : Catherine Conté/Michèle Bonamin

Directeur créative : Frédéric Couly

Conception maquette/1^{er} rédacteur graphiste : Laure Jacob

Rédactrice graphiste : Pascal Cante

Illustratrice : Céline Gontier

Ont participé à ce numéro :

Olivier Bonnet, Matthieu Colin, Thierry Demaugis, Fabrice Frossard,
Marie Gonneau, Eric Hiller, Guy-Jean Idoux, Philippe Robert, Laurence Théri,

Bruce Teitelbaum, Alain Texier.

Rédactrice graphiste : Marielle Bouteille

Photos : Yann Madiet/Matthieu Colin

On line

Rédacteur en chef : Franck Ladorie

Abonnements

6 numéros, France : 129 F, Dom-Tom et étranger : 189 F.

Service abonnement : 55, route de Longjumeau, 91387 Chilly-Mazarin
Tél : 01 64 54 76 89

Diffusion - ventes

Olivier Le Patvin 01 49 88 63 75 (réservé aux distributeurs de presse)

Rédacteur graphiste promotion : Valérie Le Petitcorps

Multimédia

Conception : Claude Flamin, Jean-Luc Lemaire

Fabrication

Rédacteur en chef technique : Jacques Guiffé

Chef de fabrication : Nadine Debord assistée de Betty Guyot

Responsable PMO : Frédéric Levesque

Comptabilité

Contrôleur de gestion : Laila Athabab

Comptabilité fournisseur : Patrick Vandendriessche

Comptabilité clients : Sébastien Bouchard

Juridique

Françoise Linsler

Publicité

Directeur développement : Philippe Danloff

Tél : 01 49 88 67 02

Chef de publicité : Nathalie Demaugis

Tél : 01 49 88 67 21

Relations clientèles : Anne Giudicelli

Tél : 01 49 88 67 04

Représentants internationaux

Etats-Unis

Husan European Media LLC - Ralph Lockwood
Tél : 001 (408) 879 6669 - Fax : 001 (408) 879 6669

Angleterre - Irlande - Allemagne
Husan European Media - Gerry Rhodes-Brown/James Chayson

Tél : 00 44 1784 469 900 - Fax : 00 44 1784 469 996

Direction éditoriale

Directeur de la publication : Godefroy Giudicelli

Directeur délégué : Patrick André

Assistante de direction : Virginie Guyard

PC Junior est édité par Media Loisirs, SARL de presse au capital de 4 010 000 F.

Gérant : Godefroy Giudicelli

Principaux associés : Pressimage, Godefroy Giudicelli et Philippe Giudicelli

Rédaction et siège : 5-7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex

Imprimeur : Altamira (Madrid, Espagne)

N° de commission paritaire : 76532. Dépôt légal 2^e trimestre 1997.

N° ISSN 1373-0750.

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, lettres et engagements que leurs auteurs, l'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1852 s'applique aux lettres des abonnés 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une circulation collective et d'autre part que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, à toute reproduction ou reproduction intégrale ou partielle, toutes sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, et toutes à l'exception de l'article 41(2). Cette reproduction ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code de Commerce. Toute copie partielle ou intégrale, sans autorisation, est formellement interdite.

Recevez rapidement vos magazines préférés par Minitel sur le

08 36 29 25 63*

CONNEXION-FIN



Press On Line

Avec Press On Line, sur le 08 36 29 25 63, vous pouvez commander le numéro en cours (disponible en kiosque), le prochain numéro, ou un ancien numéro (parmi les 4 derniers), ou bien encore vous abonner pour les 3 prochains mois.



08 36 29 25 63

* Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication Minitel. Les envois sont effectués sous 48 heures.



l'Aventure du **savoir**

rencontre du livre et du multimédia

**Du 12 au 15 juin 1997,
l'aventurier c'est toi !**

au Foyer de l'Arche de La Défense

Découvre , en famille ou avec ta classe, le parcours du savoir qui t'emmène au cœur des sciences et techniques, de l'art et de la culture. Viens surfer sur le web et teste-toi sur les nouvelles technologies.



Imagine une grande bibliothèque du futur qui t'ouvre les portes du savoir : livre, BD, CD-Rom, encyclopédie, internet...

Participe à des mini-débats et animations et pose tes questions aux professionnels du livre et du multimédia.

AMTEC Organisation

Renseignements au 01 41 37 10 35

92
CONSEIL GÉNÉRAL DES
HAUTS-DE-SEINE

**LE FOYER
DE L'ARCHE**